





Ролевая игра в мире корпоративного будущего.

01. Вступление

Добро пожаловать в мир настольной ролевой игры Зайбацу. Для игры вам понадобятся некоторое количество друзей, несколько обычных игровых кубиков и правильный настрой. Также не помешает инстинкт выживания. Без него игроки долго не протянут. Так что в какой-то степени Зайбацу не столько игра, сколько пособие по выживанию в урбанистическом кошмаре Токио - перенаселённого мегаполиса недалёкого будущего.

Смешайте воедино киберпанковские произведения Гибсона и визуальный ряд GITS и «Акиры», добавьте жестокие кровавые перестрелки и разрозненные осколки духа средневековой Японии. Итогом станет жестокая и кровавая манга, в лучших традициях Масамуне Широ. Репликанты. Лазеры. Киборги. Высокоразвитые биологические технологии, превосходящие по своим возможностям классический кибертех. Необъятный мегаполис Токио. Самый большой, самый денежный, самый высокотехнологичный, самый дорогой, самый богатый событиями город планеты. И игроки брошены в самый центр этого бурлящего котла.

Большинство правил «Зайбацу» сведены к минимуму, чтобы не мешать непосредственно игре. Придерживайтесь этого стиля, он идёт на пользу сюжету. Бои проходят гораздо веселее, когда они быстры, жестоки, переменчивы и насыщены событиями. Если чего-то нет в правилах — просто решите, что

произошло в этот раз. Не заморачивайтесь, игра – не упражнение по математическому моделированию, она – для удовольствия, и именно поэтому мы сделали её такой, какая она есть.

Той же цели подчинены и правила создания персонажа. Они максимально просты и понятны, чтобы ни у кого не возникало затруднений с объяснением правил игры новому человеку, и можно было бы создавать персонажа быстро и просто.

02. Самурай улиц

Вы вот-вот попадёте в гипер-реальность Зайбацу, в которой выживают только самые коварные, предусмотрительные и везучие самураи техногенной эпохи. Уличные солдаты истинных хозяев мира – гигантских корпораций, персонажи станут легкозаменяемыми работниками, сражающимися за деньги, власть и собственные жизни.

Персонажи – наёмные работники одной из крупных корпораций, нанятые на улицах из представителей преступного мира для выполнения нелегальных террористических и преступных деяний, нацеленных на противодействие другим зайбацу во благо собственной корпорации. Их жизнь протекает в двух мирах одновременно – в стильных и элегантных офисах корпорации и на грязных улицах криминального мира.

Нанятые вынужденными сохранять лицо и респектабельность скованными долгом и общественным положением менеджерами корпорации, персонажи – современные самураи, готовые совершить всё, что потребует от них их господин, любую работу, которая слишком грязна для того, чтобы хоть кто-то рискнул признаться в причастности к ней.

Все зайбацу так или иначе используют подобные команды в своей деятельности. Их тайная война разворачивается за фабричными изгородями и зеркальными стенами уносящихся ввысь небоскрёбов.

В этих частях книги описано то, как работает игровая механика и создаётся персонаж. Каждому игроку требуется персонаж, на долю которого будут приходиться все шишки в игре и который станет глазами и ушами игрока в этом мире.

Создание уличного самурая несложно. Игрок выбирает концепцию персонажа, связанное с ним снаряжение и профильный навык, а также пять навыков по



своему выбору, которые получают автоматический бонус +2 уровня. После этого прописываются Базовые и Вторичные Параметры персонажа.

Для добавления глубины образу рекомендуется пользоваться таблицами жизненного пути или придумать биографию самостоятельно. Персонажу также потребуется имя, описание внешности, черт личности и основного мотива его деятельности. Привычки, ценности, события прошлого – всё это превращает его из набора умений и циферок в полноценного персонажа аниме-боевика. Завершающей стадией является распределение 20 очков ретрогенетических модификаций и выдача специального оборудования, наличие которого оправдано концепцией персонажа.

Персонаж также получает 20 000 иен для приобретения дополнительного снаряжения на свой выбор.

Концепции

Ниже приведены типичные концепции персонажей, востребованных характерными для данного времени и места сюжетами. Каждый такой архетип персонажа по определению имеет один ключевой навык, превращающий его в профессионала. При формировании команды игрокам настоятельно рекомендуется подбирать участников так, чтобы их навыки предоставляли возможность справиться с как можно большим числом проблемных ситуаций и избегать тупого повторения концептов.

Также можно пользоваться альтернативным подходом – выбирать шесть навыков свободно, но при этом не получать специального оборудования.

Боец.

Боец одной из многочисленных школ рукопашного боя, посвятивший свою жизнь поискам совершенства, как телесного, так и духовного. Мало волнуется о материальном, занимаясь работой ровно в тех пределах, в каких это нужно для обеспечения насущных потребностей.

НАВЫК: Чамбара, одна из школ рукопашного боя.

СНАРЯЖЕНИЕ: свободная одежда, не сковывающая движения.

Буракумин (уличный налётчик).

Уличный громила, крутой качок с бандой лояльных шестёрок, к помощи которых он при необходимости может воззвать один раз за сюжет. Она может быть как достаточно организованной и предусмотрительной командой, так и просто компанией brutальных громил, в зависимости от того, какого именно стиля придерживается эта банда. Разумеется, банда не будет работать просто так, особенно когда это связано с риском, они пойдут за предводителем только если увидят для себя достойный куш. И помните, что банда – сплочённый коллектив, в котором силен командный дух и чувство локтя. Она не бросает своих, но и её члены никогда не предадут свою банду, придя на помощь, если это потребуется.

НАВЫК: Будзюцу.

СНАРЯЖЕНИЕ: три любых вида оружия ближнего боя по желанию.



Детектив.



Может работать на полицию, Интерпол, крупную компанию, частную контору из двоих человек в пригороде или просто пытаться как-то перекантоваться от одного случайного заработка к другому. Умеет работать с информацией и допрашивать людей, чтобы добыть информацию, имеющую отношение к делу.

НАВЫК: Ком-тех.

СНАРЯЖЕНИЕ: устройство для прослушки, три жучка.

Инфильтратор.

Человек с тысячей лиц. Он способен проникнуть в любую организацию, используя фальшивые документы и меняя внешность для того, чтобы украсть информацию, шантажировать или похитить кого бы то ни было, а также заниматься любой другой деятельностью подобного рода.

НАВЫК: Обман.

СНАРЯЖЕНИЕ: набор смены внешности.

Коммандо.

Спецназовец, прошедший школу профессиональной боевой подготовки. Мог быть уволен по дисциплинарной статье, уйти в отставку, или просто разочароваться в своей прошлой работе.

НАВЫК: Тяжёлое Оружие или Взрывные Работы.

СНАРЯЖЕНИЕ: два вида тяжёлого оружия или две мины соответственно.

Крутой Коп.

До сих пор на свободе только потому, что его злоупотребления служебным положением, нарушения установленных процедур и прочая нелегальная деятельность компенсировались достигнутым эффектом. Многие его напарники оказались не столь круты и ныне их памятники украшают городское кладбище.

НАВЫК: Воля

СНАРЯЖЕНИЕ: Бронежилет скрытого ношения.

Курума (водитель).

Профессиональный водитель, работающий на зайбацу, копов, или якудза. Какая вообще разница, для кого вести машину?

Отлично знаком с городом, путями отхода, а также кратчайшими путями от одной точки до другой в зависимости от обстановки на дорогах и времени суток. О тех временах, когда он работал таксистом, до сих пор ходят легенды.



Эксперт в перехвате и уходе от погони, побывавший не в одной переделке, но сохранявший спокойствие даже когда машина начинала походить на решето.

Может прирабатывать курьером, доставляя ценности и нелегальные грузы для якудза.

НАВЫК: Рискованное Вождение

СНАРЯЖЕНИЕ: легко бронированный седан.

Ловчила.

Неудачник, торгующий наркотиками на углу и мечтающий о большем, но пока недостижимом. Знает всех кто-есть-кто в районе, поддерживает отношения с местной якудза, хитёр, коварен и всегда готов к действию.

НАВЫК: Обман.

СНАРЯЖЕНИЕ: наркотики на 20 000 иен

Мясник.

Член банды, зарабатывающей похищениями людей и продажей их на органы в многочисленные нелегальные клиники. Это грязная и мрачная работа, связанная с похищениями, убийствами и расчленёнкой.

НАВЫК: Мед-тех.

СНАРЯЖЕНИЕ: Штурмовое Ружьё или Буллпап.

Ниндзя.

Специалист по безопасности, взлому, скрытному проникновению, обнаружению, маскировке и наблюдению. Непревзойдённый шпион.

НАВЫК: Системы Безопасности

СНАРЯЖЕНИЕ: Дешифровщик ключ-карт.

Охотник на клонов.



Нелегальная продажа репликантов и связанные с ней преступления и мошенничества породили необходимость их выявления и утилизации. Основная задача охотника – выявить продавца, покупателя и производителя. Специальное устройство, разработанное на основе детектора лжи, применяется для того, чтобы тестировать подозреваемых. Но довольно часто приходится полагаться не столько на него, сколько на собственную интуицию и чувства. Именно поэтому

охотники столь востребованы корпорациями, – ни одна зайбацу не откажется от хорошего следователя.

НАВЫК: Чтение Собеседника

СНАРЯЖЕНИЕ: эмпатический тестер Войт-Кампфа (ВК-машина)

Пират.

Технический волшебник, способный в мгновение ока разобрать и собрать что бы то ни было. Настоящий фанатик инженерного дела, он держит в своей мастерской завалы самого невообразимого хлама, и способен найти для него множество применений, о которых его создатели не догадывались даже в самых страшных своих снах. Новые устройства, технический саботаж, ремонт, или просто старый добрый разбор угнанной машины на запчасти – вот его профильная деятельность.

НАВЫК: Технология.

СНАРЯЖЕНИЕ: многоцелевой ремонтный набор, мастерская.

Самурай (телохранитель).

Профессиональный телохранитель, специалист по эскорту и защите. Способен работать как в команде, так и в одиночку, может заметить потенциальную проблему раньше, чем она перерастёт в прямую угрозу и защитить клиента.

НАВЫК: Наблюдательность.

СНАРЯЖЕНИЕ: бронежилет скрытого ношения.

Сараримэн (Человек на жаловании).

Специалист по решению проблем корпорации и улаживанию сложных моментов. Способен устроить встречу, подставить кого-то или решить иную сложную политическую задачу. Имеет обширные связи и способен к аналитическому мышлению, позволяющему предугадать развитие событий.

НАВЫК: Зайбацу.

СНАРЯЖЕНИЕ: Ноутбук, специализированные программы.

Страховой агент.

Агент, работающий на крупную генетическую корпорацию. Его профессиональная деятельность – решение проблем, связанных с неудачным клонированием. Многие компании предлагают услуги по продлению жизни путём пересадки сознания в тело молодого клона, но технология далека от совершенства и по-прежнему связана со множеством проблем и накладок. Клиенты обычно требуют конфиденциальности, а зайбацу не может позволить себе сделать информацию о подобных неудачах достоянием общественности.

В случае смещения сознания или смерти клиента там, где до него сложно добраться, требуется кто-то, кто всё же придет на место и решит проблему, записав сознание для пересадки в новое тело и избавившись от неудачного клона.

НАВЫК: Мед-тех.

СНАРЯЖЕНИЕ: Штурмовое Ружьё или Штурмовой Пистолет.

Студент.



Типичный студент-недоучка, вылетевший из колледжа. Как и большинство героев аниме – талантливый, ленивый, непоследовательный, сексуально озабоченный, возможно даже ролевик, но хорошо знакомый с улицей, бандами, а также своей непосредственной профессиональной специальностью. Он не воспринимает всерьёз происходящее и довольно часто относится к жизни как просто к ещё одной игре.

НАВЫК: Киберпространство.

СНАРЯЖЕНИЕ: ноутбук, специализированные программы.

Террорист.

Эксперт по диверсионной деятельности, занимающийся политическим или экономическим шантажом и вредительством.

Когда-то превратил чужие смерти в собственную прибыль, не важно, идейную или материальную, и теперь не может остановиться.

НАВЫК: Взрывные Работы.

СНАРЯЖЕНИЕ: две мины.

Убийца.

Спокоен, хладнокровен, эффективен, он проникает на территорию, наносит удар и уходит, быстро и эффективно. Может иметь связи с Якудза или исполнителями среднего звена, снабжающими его заказами и фальшивыми документами. В основном его работа построена на скрытном проникновении, но иногда порой приходится с боем.

НАВЫК: Лазер, Буллпап, Штурмовое Ружьё.

СНАРЯЖЕНИЕ: Лазер, Буллпап или Штурмовое Ружьё.

Хакер.

Специалист по добыче защищённой компьютерной информации или защите её от других таких специалистов. Лучшие из лучших славятся умением работать с банками данных по персоналу, в буквальном смысле слова меняя или стирая людей вместе с их документами. Неудивительно, что на них охотятся, так что порой хакерам приходится спешно бежать, пригибаясь под пулями полиции.

НАВЫК: Киберпространство.

СНАРЯЖЕНИЕ: Ноутбук, специализированные программы.

Хирург.

Уличный врач, занимающийся медицинской деятельностью без лицензии, но и без необходимости заполнять документы, вести отчётность и платить налоги. Продаёт органы, наркотики и медицинские услуги и не задаёт вопросов. Занимается передозировками, огнестрельными ранениями, краденой ретрогеникой и запрещёнными химическими препаратами. Когда-то мог работать легально.

НАВЫК: Мед-тех

СНАРЯЖЕНИЕ: лекарства и наркотики на 20 000 иен.



Якудза.

Лояльный служитель организованной преступности. Крутой, непреклонный, жестокий, всецело преданный своему оябуну.

НАВЫК: Якудза.

СНАРЯЖЕНИЕ: любое лёгкое стрелковое оружие на выбор.

Навыки

Персонажи также могут выбрать навыки из нижеприведённого списка. Помимо стартовых навыков, обязательных для персонажа, они получают возможность выучить один дополнительный по достижению 3, 4, 5, 6, 7 и 8 служебных рангов за счёт компании. Профессиональный навык получает модификатор +4, все остальные - +2. При желании Мастер может давать 10-12 очков на распределение между wybranнми навыками для их дальнейшего усиления, но помните, что навык не может численно превышать базовый параметр персонажа.

В скобках указан параметр, который отвечает за эффективное применение этого навыка.

Боевые навыки:

Айкидо (REF).

Защитное умение, базирующееся на бросках и захватах.

Будзюцу (REF).

Ближний бой с применением ножей, шестов, клинков и дубинок.

Взрывные Работы (INT).

Умение установить или обезвредить взрывчатку, разместить её для достижения максимального эффекта, симпровизировать взрывное устройство или «бомбу из магазина».

Иайдзюцу (REF).

Умение наносить удар на извлечении оружия из ножен, или стрелять, моментально выхватывая пистолет из кобуры.

Карате (REF).

Атакующее умение ближнего боя, построенное на ударах руками и ногами.

Нэкоде (REF).

Умение вести бой «кошачьей лапой» (перчатками с лезвиями) или ретрогенетическими втягивающимися в пальцы когтями.

Прицеливание (INT).

Умение удерживать оружие на цели, повышающее шансы её уверенного поражения. Даёт +1 к попаданию за каждый раунд прицеливания до максимума в +3. Без наличия этого умения точное прицеливание невозможно. При броске на стрельбу используется меньшее из умений.

Стрелковое Оружие (REF).

Набор навыков, связанных со стрельбой и эксплуатацией лёгкого стрелкового оружия. Требуется указать, какого именно: Автопистолет, Штурмовое Ружьё (Штурмовой Пистолет), Буллпап, Огнемёт, Лазер.

Тяжёлое Оружие (INT).

Использование армейского оружия поддержки – от пулемётов до гранатомётов и ракетомётов. Этот навык допустим только для персонажей с армейской подготовкой в прошлом. Позволяет также работать с системами самонаведения и управления огнём, вести корректировку огня и осуществлять огневую поддержку.

Чамбара (REF).

Умение атаковать до трёх людей одновременно в ближнем бою в одно действие. Позволяет атаковать за спину без модификатора –2. Требуется обязательного наличия основного боевого умения. При проверке на успех используется значение меньшего навыка.

Общие навыки:

Воля (WILL).

Умение преодолеть болевой шок, вызванный ранениями и пытками. Позволяет избежать потери сознания при ранении или сохранить нежелательную к разглашению информацию под пытками.

Выживание (INT).

Умение выживать в городе. Знание репутации районов, путей отхода, безопасных убежищ и общей карты города. Не включает в себя обширных познаний по преступному миру.

Ловкость (DEX).

Умение, отвечающее за метание предметов, сохранение равновесия, возможность забраться куда-либо, прыжки и плавание. Полезно для гимнастов и любителей проникать в дом через окна.

Наблюдательность (INT).

Общее умение обращать внимание на мелочи и вовремя замечать угрозу. Также помогает при обыске.

Сила (STR).

Грубая физическая сила и её практическое применение. Сломать что-то, согнуть, задушить голыми руками или оторвать киберу голову.

Скрытность (DEX).

Умение двигаться тихо, прятаться в тених, знание камуфляжа и тактики устройства засад.

Технические навыки:

Биологические исследования (INT).

Познания в генетике, фармакологии, биологии, вирусологии, биохимии и т.д.

Киберпространство (INT).

Умение ориентироваться в сети и работать со специализированными компьютерными программами.

Ком-тех (INT).

Умение размещать устройства прослушки и наблюдения, видеокамеры и жучки, вести запись и слежку техническими средствами.

Мед-тех (INT).

Умение остановить кровь, обработать рану, предотвратить смерть, а также использовать современное медицинское оборудование.

Рискованное Вождение (REF).

Умение вести машину в любой потенциально опасной ситуации.

Системы Безопасности (INT).

Умение вскрывать замки, обезвреживать системы оповещения и слежения, электрические изгороди и сенсоры движения. Оно же помогает запустить защищённую от угона машину без ключа.

Технология (INT).

Умение работать со сложными техническими устройствами любого типа, осуществлять их ремонт и настройку, создавать новые устройства под ситуацию.

Ховер (REF).

Умение водить легковые и грузовые летательные аппараты вертикального взлёта и посадки нового поколения

Социальные навыки:

Азартные игры (INT).

Умение вести игру, знать и применять шулерские приёмы.

Зайбацу (INT).

Знание мира крупных корпораций. Этикет, личности, финансы, торговля ценными бумагами, бюрократические ритуалы и анализ экономической информации. Знание корпоративных документов на уровне, достаточном для контроля за их эффективной подделкой, а также слухов и «грязного белья» зайбацу.

Обман (INT).

Умение вводить людей в заблуждение, менять голос, успешно притворяться другим человеком.

Подделка документов (INT).

Создание фальшивых документов и пропусков.

Соблазнение (INT).

Умение красиво одеваться, ухаживать за внешностью и выглядеть привлекательно для собеседника.

Убеждение (INT).

Умение говорить убедительно, лгать и соблазнять.

Чтение Собеседника (INT).

Умение по мелочам поведения, жестам и полубессознательным действиям собеседника понимать его эмоциональный настрой. Базовые познания в психологии.

Якудза (INT).

Знание преступного мира, мест, куда стоит обратиться за специфическими услугами, расценок на подобные услуги, правильного этикета общения с представителями разных банд.

Базовые параметры персонажа

Физическое и ментальное состояние персонажа отображают его Базовые Параметры. У людей они находятся в пределах от 1 до 7, чем больше, тем лучше. Среднее профессиональное значение тренированного или одарённого специалиста - 4, что, вместе с курсом профессиональной подготовки, даёт новичку более чем достаточные шансы для эффективного решения задач повседневной сложности.

У агента есть 25 очков на свободное распределение между параметрами так, как ему вздумается (впрочем, рекомендуется избегать минимальных значений для завышения чего-то ещё, – последствия такого опрометчивого шага, как правило, неожиданны и неприятны). По желанию Мастера 5 очков ретрогеники могут размениваться на +1 к параметру.



INT Интеллект. Насколько хорошо персонаж думает, насколько быстро и точно он способен что-либо сообразить, а также его общие наблюдательность и восприимчивость.

WILL Сила воли. Способность противостоять страху, боли и стрессу, а также попыткам ментального воздействия со стороны подавляющих личностей.

REF Рефлексы. Влияет на время реакции и координацию движений. От этого параметра зависит, насколько хорошо персонаж может целиться, метать предметы и фехтовать. Также отвечает за ловкость рук при показе карточных фокусов и игре в наперстки.

DEX Ловкость. Общий уровень физической подготовки, пластичность движений и гибкость тела. Именно этот параметр показывает, насколько легко персонажу удаются акробатические трюки. Он же отвечает за шансы уйти от атаки, вовремя отскочив в сторону.

STR Сила.

Грубая физическая сила. Определяет вес поднимаемых предметов, прочность мышечного каркаса и количество повреждений, наносимых в ближнем бою.

BODY Тело (Живучесть). Название достаточно условно, параметр отвечает за общую живучесть персонажа. Именно от этого параметра наравне с силой зависят габариты тушки и количество плещущейся в ней крови.



Вторичные Параметры

Названы вторичными потому, что вычисляются, исходя из Базовых Параметров персонажа.

Stun (WILLx5) Шок. Стойкость персонажа к ошеломляющим эффектам в целом и боли в частности. Когда падает в 0, теряется сознание.

Hits (BODYx5). Стойкость персонажа к смертельным повреждениям. Когда хиты падают в 0, он начинает умирать.

Спротивляемость Шоку SD. (WILLx3). Это число вычитается из ошеломляющего вреда любой природы, будь то внезапно опущенная на голову пивная бутылка, гипноз или подсыпанное в пиво снотворное.

Восстановление REC. (STR+BODY). Определяет, насколько быстро персонаж восстанавливается после ранений или изматывающей физической работы. Это количество очков стойкости к шоку он получает за каждый полный ход (12 сек.) отдыха.

При надлежащем медицинском уходе залечивается это же количество хитов в день. Всем сторонникам «реализма» стоит помнить, что, во-первых, здесь аниме-боевик, а во-вторых, долгое пребывание персонажей в больнице негативно сказывается на настроении игроков, особенно если им при этом нечем заняться. А в случаях сюжетов «с таймером» подобное вообще фатально...

Действия (INT+REF, далее – см. таблицу) Количество действий в фазу (3 секунды). Один из наиболее критичных параметров - именно он определяет, насколько расторопен персонаж в экстремальных ситуациях. Скорость ниже четвертой не рекомендуется никому, кроме введенных по сюжету инвалидов.

	INT+REF							
Фазы	1	2	3	4	5	6	7	8
1 фаза	0	0	0	1	1	1	1	2
2 фаза	0	1	1	1	1	2	2	2
3 фаза	0	0	1	1	1	2	2	2
4 фаза	1	1	1	1	2	1	2	2

Обратите внимание, что быстро соображающие персонажи имеют примерно то же количество действий, что и быстро двигающиеся.

Скорость (REF+DEX). Количество метров, на которое персонаж может переместиться в бою, не тратя отдельного действия. Эта цифра может повышаться вдвое, если персонаж заявляет, что целенаправленно куда-то бежит в эту фазу, тратя на это действие.

Везение (INT+REF). Это количество очков может по желанию игрока частично или полностью добавляться к любому его броску перед заявкой на совершение этого самого броска. Потраченная часть очков исчезает до конца данного сценария. В случае долгой кампании - до конца игровой сессии или любого достаточно долгого промежутка игрового времени.

В том случае, если что-то должно абстрактно случиться с кем-то, это случается с самым невезучим - то есть с тем, у кого текущее значение параметра минимально. Для желающих истинной случайности – можно кинуть кубики и приплюсовать к везению.

Также траты везения разрешаются для того, чтобы менять последствия проваленных бросков в сторону смягчения (персонаж не убит, а только ранен и потерял сознание), или же для того, чтобы поменять какие-то второстепенные детали сюжета (пожалуйста, пусть я не забыл положить в сумку фонарик и зажигалку!).

Везение никогда не может использоваться для того, чтобы модифицировать броски, ведущие к автоматическому успешному разрешению сюжета.

Ретрогенетические модификации



Набор изменений человеческого организма, ставший доступным в связи с расшифровкой генома медицинскими корпорациями. Практически сразу задвинул на второй план кибертехнологические модификации, которые в массовом сознании выглядят «неестественно», и потому с появлением ретрогеники практически все кибертехнологические проекты были свёрнуты и ныне используются только в гуманоидной робототехнике.

Операция по активации генных изменений достаточно проста, но синтез препарата – сложен и дорогостоящ, поэтому корпорации при модификации агентов пользуются внутренним курсом, базирующимся на условных «очках» вместо реальной денежной стоимости.

Последняя, даже по фабричным расценкам, скачет от десятков тысяч за единицу при модификациях до 5 очков включительно, 100 000 за модификации от 5 до 10 очков и миллионов за более сложные, индивидуально разрабатываемые, препараты. Кража и последующая продажа готовых к настройке на

пользователя полуфабрикатов культур ретрогеники – один из наиболее прибыльных видов нелегальной активности.

Амбидекстрия. (10)

Позволяет научиться одновременно выполнять сложные и независимые действия каждой рукой по отдельности. Пропадает пенальти –3 за использование «не той» руки.

Быстрый сон (5)

Позволяет избавляться от токсинов сна не посредством долговременного отдыха, а всего за десять минут медитации.

Высокий Болевой Порог. (10)

Позволяет полностью отрешиться от боли, убирая пенальти –2 за Раны. Активные действия при открытой Ране приводят к получению 1кб дополнительных повреждений.

Гибкость. (5)

Долговременно повышает пластичность суставов и тела. Даёт модификатор +3 на то, чтобы забраться куда-нибудь или скорчиться, уместаясь в тесном неудобном пространстве. Популярна у дорогих моделей, использующих такую модификацию для того, чтобы принимать на подиуме эффектные, но не вполне доступные человеческому организму, позы.

Замедляемый метаболизм. (5)

Персонаж практически прекращает какую-либо активность, все его процессы замедляются. Позволяет погружаться в настоящий анабиоз, замедляя действия ядов и время смерти от ран вдвое. Значительно сокращается количество потребляемого кислорода. Персонаж может при желании сохранять некоторое соприкосновение с окружающим миром, хотя воспринимает искажённую, чрезмерно ускоренную картину событий.

Для того, чтобы выйти из этого состояния, требуется успешный бросок на силу воли. Проваленный бросок можно повторять каждую минуту. Минимальное время нахождения в состоянии замедления – 1 минута.

Идеальный Баланс (5)

Идеальный баланс и координация тела в пространстве. Действия на значительной высоте с минимальной опорой под ногами не требуют бросков на сохранение равновесия во всех случаях, кроме разве что резких действий и прямого боевого столкновения.

Иммунитет к ядам. (5)

Модифицированная система метаболизма отфильтровывает и выводит большинство вредоносных органических ядов, попадающих в кровь.

Кошачий глаз (10).

Позволяет достаточно чётко видеть даже при рассеянном слабом свете. Впрочем, не даёт возможности видеть в полной темноте.

Кошачьи когти. (10)

Вырастающие в пальцах прочные острые когти, которые могут втягиваться, когда в них нет необходимости. Позволяют буквально полосовать противника, с базовым вредом в 2к6.

Метаболическое ускорение (15)

Даёт практически двукратное замедление времени для применившего, позволяя совершать два действия в фазу вместо одного. Не забудьте, что на скорость действия применяемой техники и её скорострельность это не влияет.

Действует 10 минут, после чего необходим час отдыха. Ускоренное состояние автоматически нарушается при получении Раны.

Микроскопическое зрение. (5)

Сложные органические линзы, возникающие непосредственно на глазу пользователя. Позволяют концентрироваться на мелких объектах, и замечать при пристальном рассмотрении отпечатки пальцев или мелкие царапины на рассматриваемой поверхности.

Мышечная матрица. (15)

Комплексная операция, в ходе которой костная ткань укрепляется инъекциями повышающих её прочность симбионтов, стимулируется рост мышечной ткани по всему организму. Даёт +4 ко всем броскам на силу и на то же число повышает стойкость к шоковым повреждениям, которые в значительной степени ослабляются мышечным каркасом.

Телескопическое зрение. (5)

Сложные органические линзы, возникающие на глазу пользователя. Позволяют концентрироваться на удалённых объектах, и замечать предмет размером с человека на расстоянии до пяти километров.

Острое зрение. (5)

Стимуляция зрительных центров, обостряющая восприятие зрительной информации. Полностью излечивает близорукость и дальнозоркость, даёт +2 ко всем броскам на зрительное восприятие.

Параболический слух. (5)

Искусственно стимулированный центр слуха. Тренированный боец способен прислушиваться ко всему, что происходит в радиусе 10 метров, подсознательно отфильтровывая шумы, и имеет +2 к броскам на восприятие звуков.

Подкожный карман. (5)

Искусственно созданная полость тела, в которой можно прятать маленькие объекты, например микроплёнку, ампулу яда или заряд взрывчатки. Подкожный карман с мощной взрывчаткой зачастую устанавливается на спине, возле головы, у агентов, которые не должны попасть в плен к противнику ни живыми, ни мёртвыми.

Раздельная фокусировка зрения (10)

Техника раздельного зрения, позволяющая фокусировать каждый глаз на отдельной цели. В сочетании с Амбидекстрией позволяет высокоэффективно

заниматься двумя разными делами, например, вести стрельбу с двух рук по двум разным целям.

Регенерация. (15)

Ускоренное заживление клеток. Приводит к значительному омоложению организма, ускорению роста волос, повышению потенции и клеточной регенерации. Время восстановления от шока и ран уменьшается вдвое.

Собачий нюх. (5)

Возможность на расстоянии 5 метров узнавать человека или вещество по запаху. Очень полезно при поиске, или чтобы не попасть в засаду. К недостаткам относятся повышенная уязвимость к резким запахам, например низкосортным духам, и неприятие никотина, нахождение в толпе без глушащих запахи фильтров становится дискомфортным.

Трансморф (20)

Изменение тканей тела, придание им возможности контролируемых изменений. За минуту можно изменить свою внешность в достаточной мере, чтобы сойти за другого человека. За час кропотливой работы над собой – стать точной копией другого человека. К сожалению, состояние искусственной трансформации нестабильно, очень сильно зависит от эмоционального состояния человека и редко длится дольше 1-6 часов, независимо от желания изменённого. Помимо этого броски на сохранение облика требуются каждый раз, когда переживается сильная эмоция или наносится ранение.

Улучшенные лёгкие. (10)

Позволяют дышать на большой высоте, задерживать дыхание на срок до 20 минут (до 10 в случае совершения активных действий), а также лучше противостоять ядам и токсинам (+2 на броски)

Усиленные руки (10)

Усиление мышечной ткани и костей рук. Даёт +1 к силе при нанесении ударов в ближнем бою и на 3 метра увеличивает дистанцию, на которую отлетает ударенный.

Модифицированные руки не могут использоваться для того, чтобы поднимать тяжёлые объекты, если не сопровождаются поддержкой в виде Мышечной Матрицы.

Усиленные Ноги (10)

Усиление мышечной ткани и костей ног. Даёт +1 на попадание при нанесении ударов в ближнем бою и на 3 метра увеличивает дистанцию, на которую отлетает ударенный. Удваивает скорость бега на 5 минут, удваивает дистанцию прыжка.

Фотографическая память (5).

Даёт возможность запоминать всё увиденное и услышанное.

Жабры. (5)

Жабры и защитная кожаная крышка, предохраняющая их от пересыхания. Популярная модификация у работников глубоководных ферм и добывающих предприятий, а также морских пехотинцев.

Имитация голоса. (10)

Изменение голосовых связок, позволяющее имитировать голоса других людей. Послушав чужой голос на протяжении минуты, персонаж сможет его симитировать, повторив услышанное тем же самым голосом. Послушав человека на протяжении часа по успешному броску на Обман, он сможет разговаривать его голосом. В случае проваленного броска на тренировки уйдёт день.

Эмпатия (5).

Внедрённый в подсознание набор психологических методик и приёмов, оказывающих безусловно успокаивающее воздействие на животных.

Ядовитые клыки. (10)

Зубы пациента модифицируются таким образом, чтобы при укусе впрыскивать необходимый ядовитый агент.

Типичный смертельный яд (Виракс-Б) наносит ранение ядом в бкб, практически гарантированно выводя укушенного из строя.

03. механика игры



Когда ваш персонаж что-то делает, встает вопрос о том, насколько хорошо ему удалось заявленное действие. Именно тут и вступают в силу кубики и понятие броска на успех, который и определяет, что же в конечном счете произошло.

Броски на успех или являются соревнованием бросков двух людей (один из которых Мастер или другой игрок), или же совершаются против некой сложности.

Атакующий кидает Параметр + Умение + 3к6 + Модификаторы против Параметра + Умение + 3к6 + Модификаторы защищающегося или же против некой сложности + опять таки модификаторы. Кто выкинул больше, того и правда. Примеры сложностей приведены ниже.

Примитивная 10 (не требует компетентных познаний в предмете, достаточно общих знаний).

Повседневная 14 (так или иначе требует каких-то знаний, но также доступна талантливым самоучкам).

Компетентная 18 (требует профессионального курса подготовки).

Героическая 22 (доступна только опытным подготовленным профессионалам... и везучим ублюдкам).

Модификаторы на действия

Только в идеальных условиях - на тренировочной площадке, в лаборатории или на стрельбище, нет отрицательных модификаторов на действия, но жизнь редко когда дарит эту возможность. Вот список наиболее частых модификаторов, влияющих на действия персонажей.

Незнакомые инструменты, машина или оружие. -4.

Импровизированные инструменты/детали. -2.

Задание сформулировано нечётко, инструкций по сборке нет. -2.

Агрессивная внешняя среда. -5.

Работа выполняется первый раз в жизни. -1.

Критическое состояние: опьянение, усталость, ранения. До -4.

Игровое время

1 фаза = 3 секунды.

1 раунд = 4 фазы = 12 секунд.

5 раундов = 60 секунд = 1 минута.

В бою время измеряется по фазам, и именно 1 фазу занимает большинство простых действий, вроде пинка по морде и стрельбы из автопистолета. Более сложные действия, как правило, рассматриваются вне боя, поскольку под пулями ими заниматься сложно и небезопасно.

Действия персонажа в бою

Атака. Действие, направленное на нанесение оппоненту вреда любым возможным способом.

Уклонение. Это действие служит для того, чтобы по персонажу не попали вообще. Вместо того, чтобы атаковать в свой ход, можно объявить уход в активное уклонение, что дает +3 к попыткам не попасть под раздачу.

Блок или парирование. Это действие служит для предотвращения атак противника в ближнем бою. При блокировании атаки требуется бросок на умение рукопашного боя против атакующего броска противника, чтобы определить, удалось ли парировать его атаку. Этот бросок служит своего рода вторым шансом, поскольку блок или парирование обычно проводятся в тех случаях, когда попадание неминуемо, то есть уже благополучно провалена попытка отпрыгнуть, откатиться или как-то еще уйти от атаки.

Разница между неудачным броском на уклонение и атакой противника служит отрицательным модификатором к парированию. Объявленное вместо уклонения активное парирование даёт бонус к броску. (Эти правила используются по желанию)

Помните, предмет, которым вы блокируете атаку, получает полный вред от этой самой атаки. Так что если кто-то парирует голой рукой нож – он, возможно, спасёт себе жизнь, но останется с дыркой в руке.

Захват. Успешно проведенный захват позволяет в следующее действие душировать противника, удерживать его на месте, стучать головой об стенку или просто отшвырнуть в сторону. Также можно попробовать вырвать у противника его оружие. Используйте проверку STR + боевые искусства, чтобы определить удалось ли прочно захватить цель. Противник использует те же умения, чтобы освободиться или не дать провести захват. Атакующий при попытке провести захват получает к своему броску на умение ближнего боя модификатор -2. Все

время, пока нападающий и защищающийся борются друг с другом, они получают -3 к DEX для попыток ухода от других атак. Атакующий может наносить жертве каждый ход ошеломляющие повреждения в размере до полного значения своей силы, пересчитанной в кб, за счет стискивания объятий. А если он пережимает шею, то цель ещё и задыхается...

Бросок. Позволяет швырнуть некий предмет на некое расстояние. Персонаж может бросить любой предмет, который способен поднять. Дистанция полёта тяжёлых предметов в метрах равна силе персонажа, малоразмерных (ножи, гранаты) – силе десятикратно.

Прицеливание. Действие уходит на то, чтобы поточнее прицелиться в жертву. Каждое потраченное на прицеливание действие добавляет +1 к броску на атаку, но допускается тратить не более трех действий. После этого не обязательно немедленно стрелять - можно отслеживать равномерно движущуюся или неподвижную цель стволом, но бонус более +3 не накапливается. Кроме того, прицеливание подразумевает отсутствие какого-либо движения со стороны снайпера.



Прочие действия. Перезарядка оружия, снятие изодранного в клочья бронежилета, открывание дверей и другие не требующие обращения к игровой механики действия. Сколько времени уходит на эти действия и модифицируется ли оно каким-то из Базовых Параметров персонажа, решает Мастер.

Критический успех

Если на ваших 3кб выпало 18, то вам повезло так, как редко кому везет. К имеющемуся значению в 18 добавляется еще 2кб, и сумма является вашим окончательным броском... Перекинуть 20-30 и так нелегко, а ведь еще есть Базовый Параметр и Умение... бедный оппонент. Правда, вероятность столь счастливого события по статистике болтается где-то в пределах полпроцента.

Критическая неудача

Если на ваших 3кб выпало 3, то вам ну очень не повезло. Из тех жалких остатков, которые у вас есть, вычитаются 2кб. И если итог упадет в минуса, то есть даже с учетом Параметра и Умения у вас будет от -1 и меньше, то произойдет что-то очень-очень плохое!

Вождение и пилотирование

Простое вождение требует броска в зависимости от ситуации - 1 раз на поездку при простой езде по чистой дороге, или 1 раз в час при оживленном движении. Необходимость совершать этот бросок отображает тот факт, что что-то вполне может пойти не так - количество чайников вокруг водителя растёт пропорционально каждому проеханному километру...

В критических ситуациях бросок совершается на каждое рискованное действие. Если бросок против сложности удачен, то задуманное получилось. Если нет - потерял контроль над машиной. Наземную машину кинет в занос на 1кб метров за каждые 20 км/час, если бросок провален на 4 и хуже. В случае пилотирования хове́ра, неудача на 4 и хуже означает вход в неконтролируемую потерю высоты и направления.

Обрести потерянный контроль – 18 (уменьшается на 2 за каждую фазу неконтролируемого движения, если повезёт никуда не врезаться за эти секунды).

Проехать впритирку по узкому проходу - 18.

Крутой вираж 14-18.

Экстренное торможение 18.

Полицейский разворот – 16-20.

Поворот "под тормоз" на 90 градусов - 18.

Три успеха преследователя означают, что он приблизился к преследуемому на дистанцию, достаточную для ведения огня или тарана. Три успеха преследуемого – увеличение этой дистанции.

Машины делятся на медленные (-2 на погоню), обычные (-0) и быстрые (+2 на погоню). Модификаторы суммируются – догоняя на быстром мотоцикле медленный электрокар, догоняющий получает суммарно +4 к броскам.

04. Конфликты и бой



Это, пожалуй, самое важное действие в игре, поскольку именно оно по статистике имеет наибольшие шансы выкинуть вашего персонажа из игры путем его смерти – сразу после неумения держать язык за зубами на важных переговорах.

Бой начинается после того, как Мастер об этом однозначно заявит. Простые и однозначные действия, когда все и так ясно, вроде выстрела из приставленного ко лбу жертвы пистолета, боем не являются, поскольку все зависит только от воли одной из сторон - главный тот, у кого ружье. В противном же случае, когда исход развития событий не ясен, начинается бой.

Каждый персонаж, в зависимости от своих рефлексов и скорости, получает право действовать в свою очередь. В соответствии с инициативой, игрок совершает заявку на свои действия в

эту фазу, проводит бросок на умение, если таковой нужен, и Мастер сообщает, что из всего этого получилось. Фаза считается завершенной, когда все участники боя, включая как игроков, так и Персонажей Мастера выполнили (или попытались выполнить) свои заявки. После этого начинается следующая фаза и уцелевшим предоставляется шанс действовать снова.

Инициатива

Порядок заявок на фазу и их свершение определяются от броска на REF+INT+3к6

Игрок с лучшим броском делает свою заявку последним, после того, как сделали свои заявки на действия в этот ход все, обладавшие низшей инициативой. Его заявка при этом рассматривается (и выполняется!) в первую очередь. Это объясняется тем, что он быстрее других оценивает окружающую обстановку и может совершить некое действие в ответ на поступки окружающих.

Число атак

У дистанционного оружия обычно присутствует параметр скорострельности. Этот параметр (ROF - Rate Of Fire) определяет, сколько выстрелов можно совершить из этого оружия за 3-х секундную фазу.

Оружие ближнего боя используется исходя из количества рук и числа действий. Дозволяется проводить две атаки за одно действие при наличии оружия в каждой руке, но с соответствующими модификаторами (-3) за использование «не той» руки.

Эти модификаторы всегда добавляются к атаке для того, чтобы отобразить различные факторы, мешающие или способствующие точному попаданию.

Цель в 10-20 метрах. -2.

Цель в 21-51 метрах. -4.

Цель между 50 метрами и максимальной прицельной дальностью оружия. -6.

Цель активно уклоняется (качает маятник, бежит и т.д.). -3.

Цель движется. -1 за каждые 10 м/фазу.

Цель выделяется расположенным сзади неё светом. +2.

Цель частично прикрыта:

Видно только полтуловища. -1.

Видно только голову и плечи. -1.

Видно только голову -2.

Цель прячется за кем-то еще. -2.

Нет четкой видимости цели из-за света в лицо, пыли, дыма и т.д. -4.

Стрельба ведется из турельного оружия, удерживаемого в руках. -4.

Прицельный выстрел. Грудная клетка -1. Голова, внутренние органы, -6. Ноги, кисти рук, ступни - 4. Желудок -5. Руки, плечи, бедра - 3. (Промехи на 1-2 при попытках стрельбы в конкретные части туловища приводят к попаданию в тело).

Стрельба из винтовки с упором от бедра. -2.

Прицельная стрельба. +1 за каждую фазу прицеливания, до максимума в +3.

Стрельба с упора, сошек, сервоподвеса и т.д.. +2.

Совсем маленькая цель (глаз, мини-бот, сенсор). -6.

Маленькая (меньше метра) цель. -4.

Большая цель (машина) +2.

Очень большая цель (грузовик, танк) +4.

Неожиданная атака или атака из засады +5.

Цель пригибается. -2.

Импровизированное метательное оружие (бутылка, табуретка...) -2.

Сюрприз!

Неожиданная атака дает атакующему +5 к попаданию. Его оппонент в эту фазу действовать не может вообще. Для того, чтобы атаку можно было признать неожиданной, должны соблюдаться следующие условия:

Противник не знает о местоположении врага или его намерении атаковать, или же внимание противника сконцентрировано на некоем другом событии. Он может понять, что его вот-вот атакуют только по успешному броску на наблюдательность. Вариантами таких атак являются выстрел из спрятанного под столом пистолета во время дружеской беседы или первый снайперский выстрел с крыши соседнего здания.

Точность оружия

У оружия есть понятие точности, отображающее его качество и простоту применения. Стандартное сокращение для этого параметра - WA (Weapon Accuracy). Он может быть как отрицательным, так и положительным, но не более 3 по модулю.

Атака как таковая

При совершении атаки нападающий объединяет свое умение со значением REF и числом, выпавшем на 3к6. Защищающийся использует умение ухода от атак совместно с DEX и своим броском 3к6. Если числовое значение атаки (AV) больше, чем числовое значение защиты (DV), то атака прошла.

Прицеливание по площадям

В том случае, если атака проводится против неподвижной или не собирающейся уклоняться цели, вместо броска на защиту используется фиксированное число, которое надо перекинуть нападающему.

5-10 метров. 8.

11-50 метров. 12.

50 метров - эффективная прицельная дальность. 16.

За пределом прицельной дальности. 16+2 за каждые 100 м.

Зона поражения

У площадных атак есть понятие зоны поражения или радиуса взрыва - в зависимости от их природы. Эти виды оружия обычно используются не с целью попасть точно в кого-то, а попасть хотя бы рядом - всё равно цель своё получит.

Дробовик - по метру за ствол.

Граната - по метру за кб вреда.

Огнемёт - по метру за кб вреда.

Тяжёлое оружие (вред измеряется в киллах "kill") - 4 метра за килл.

При промахе центр атаки перемещается на 1 метр за каждую единичку неудачи.

Уехать в сторону эпицентр может не более чем на 1/2 от общей дистанции до цели. По броску кб определяется, в какую сторону отклонился выстрел.

1-2 - недолет.

3-4 - перелет.

5 - ушел вправо.

6 - ушел влево.

Стрельба

Если оружие способно стрелять быстрее, чем 1 выстрел в секунду, то оно обладает возможностью стрелять очередями. Количество попавших в цель пуль определяется разницей между броском атакующего и броском цели.

Очереди

Очередь. Короткая очередь в 3-5 пуль. Механизм подобной отсечки находится во всех современных автопистолетах. Разрешается до трёх таких очередей в фазу с кумулятивным модификатором -1. Длинная очередь осуществляется или в направлении одной цели с тем, чтобы набить её пулями, или же веером.

Стрельба веером. Определяется некая зона в метрах, которая и будет накрыта огнем. Количество выстрелов делится на площадь или длину дуги (по ситуации) этой зоны в метрах, и именно столько пуль имеют шансы пролететь сквозь данный участок. Независимо от броска атакующего, ни в одну цель при этом не может попасть больше выстрелов, чем проходит через эту территорию. Модификатор к уклонению цели -1 за каждый метр накрытой огнём площади.

Результаты боя

Итак, кто-то попал в свою цель. Но что будет дальше? Она умрет, окажется только раненой или вообще не получит повреждений? Именно за это отвечает такое понятие как нанесенный вред.

Вред как таковой в терминах игровой математики определяет количество увечий, полученных объектом от некоего агрессивного воздействия. Когда объект получает вред от внешнего воздействия, он теряет некоторое количество структурной целостности или жизненной энергии.

Типы вреда

Есть несколько основных типов получаемого вреда.

Хиты - несовместимые с жизнью ранения.

Ошеломляющий вред - шок, боль и прочие не смертельные, но болезненные или ослабляющие связь с реальностью воздействия.

Структурные повреждения - "хиты" неживых предметов и машин.

Ну и наконец Kills, или просто «К» - общая прочность/живучесть действительно крупных предметов. (Танки, ховеры...)

Ранения

Хиты, они же смертельные повреждения. Отображают то количество вреда, которое нормальный живой способен пережить перед тем, как потеряет способность к передвижению или умрет. Если хиты свалятся в 0, живой постепенно перестаёт быть таковым, если от потери крови (1 в 4 фазы, если никто не перевязал рану) или дополнительных повреждений он свалится в -2xBODY, то наступит окончательная клиническая смерть.

Раны: падение в 1/2 от нормального количества хитов переводит бойца в состояние Раненого. Он получает модификатор -2 на все Базовые Параметры и связанные с ними действия. Если какой-то из них при этом становится равным нулю, персонаж теряет возможность совершать любые связанные с ним действия.

Тяжёлые Раны. Падение в 1/4 от нормального числа хитов является состоянием Тяжёлого Ранения, Базовые Параметры получают модификатор -4.

Смерть. У упавшего в 0 хитов появляется модификатор -6 ко всем Параметрам, но все еще можно действовать, если не превышен порог стойкости к Ошеломляющему Вреду и значение потребного для выполнения операции параметра превышает 0. Если персонаж не получит скорой медицинской помощи, он начинает умирать, теряя по 1 хиту каждые 4 фазы. При падении хитов в отрицательный максимум – персонаж умирает.

Ошеломляющий Вред

Отображает боль, шок и прочие подобные воздействия. Обычно повреждения такого рода наносятся кулаками, ногами, бейсбольными битами и прочими предметами, лишенными режущей кромки. По падению в 0 и ниже, жертва лишается сознания. При этом, отображая факт возможности забить жертву до смерти, каждые 5 единиц Ошеломляющего Вреда, причинённого путём избивания, эквивалентны одному потерянному хиту.

Структурные повреждения

Общий запас прочности неживых предметов. 1 SDP соответствует одному хиту или единице шока, просто ошеломить неживой предмет по понятной причине нельзя. Тем не менее, обе разновидности вреда вычитаются из структуры по курсу 1 к 1. Если это вызывает у вас удивление, то вспомните, как мастера карате разбивают доски и кирпичи голыми руками.

Киллы

Действительно тяжелое оружие наносит такие обширные повреждения, что их проще пересчитывать в киллы, чем кидать кубики ведрами. Киллы используются при описании всех особо прочных предметов, например танков.

Класс вреда

(Damage class он же DC). Количество повреждений, наносимых атакой. Каждый уровень в DC эквивалентен 1к6 повреждений. Сумма на брошенных кубиках и есть точное число нанесённого вреда

Повреждения голыми руками

Атаки руками и ногами наносят Ошеломляющий Вред. Атака руками наносит количество кб равное STR атакующего, удар ногой наносит на 1к6 больше, но с -1 на попадание.

Если же вы имеете дело с животными, то используйте их базовую силу совместно с нижеописанными модификаторами.

Укус - без модификаторов.

Когти -2к6, зато они снимают хиты.

Затапывание. Когда по жертве топчутся всем весом, дополнительный модификатор к силе составляет +2.

Базовый и максимальный вред

Оружие ближнего боя наносит +1к6 вреда за каждый уровень силы сверх базового вреда оружия, но не больше двойного базового значения.

Пример: катана наносит 3к6 вреда, но при STR владельца равной 5 она нанесет 5к6 вреда. При силе 7 – не более 6к6.

Киллы и DC

Киллы отображают не ведра кб, а одно число, чтобы упростить процесс боя и не превращать его в долгое и нудное кубикокидание. 1 килл равен 14к6, поскольку среднее выпадающее на них число составляет 49, округленно 50. Так что, если сказано, что ракета наносит 1К вреда, то кубики не кидаются, а просто вычитается 50 хитов. При желании сохранить элемент случайности, впрочем, можете кидать кубики. Каждый последующий килл при пересчёте считается как +1к6, но вряд ли вам это понадобится.

Уничтожение неживых предметов

Когда очки структурных повреждений или киллы объекта падают в 0, он прекращает действовать, но все еще может быть отремонтирован. Необратимо уничтоженным объект считается только при нанесении ему вреда в размере двукратного количества его структуры.

Броня

Защитный фактор брони во всех таблицах обозначается как Killing Defense (KD). От ошеломляющих атак защищает или броня, или собственная стойкость к шоку, смотря что выше. От смертельных атак может защитить только броня. От бронебойных патронов броня защищает лишь на 1/2 своего уровня защиты. Каждые 5 очков вреда, остановленного бронёй, являются неблокируемым кумулятивным шоковым ударом в 1к6 по пользователю. Даже не убившая человека очередь гарантированно вышибает из него дух.

Восстановление от ран

Ошеломляющие повреждения

Наносятся атаками, которые обычно не являются смертельными, но вызывают болевой шок. Шоковые повреждения в 1/2 и более от максимума этой характеристики нанесённые в одну в фазу ошеломляют цель. Налагается модификатор -5 ко всем Базовым Параметрам и теряется возможность как-либо действовать в следующую фазу. Даже двигаться. Максимум – можно попробовать по-прежнему стоять на ногах или наоборот сознательно упасть. После падения этого Вторичного Параметра до нуля, прийти в сознание у персонажа получится только через некоторое время. Восстанавливается лишенный сознания персонаж может в зависимости от параметра Восстановления (REC), возвращая себе это количество шоковых хитов каждый квант времени. Шкала времени зависит от того, насколько сильно он ушел в минус.

До -10 - восстанавливается каждую фазу (3 сек).

От -11 до -20 - каждый раунд (12 сек).

От -21 до -30 - каждую минуту (60 сек).

От -31 и хуже - в зависимости от решения Мастера. Обычно это кома, или что-то около того.

Потерянные хиты

За каждый день полноценного отдыха на больничной койке восстанавливается количество хитов, равное вторичному параметру Восстановления. Продвинутые медицинские технологии могут заметно ускорять это время. Если нет возможности полноценного медицинского ухода, восстанавливается только половина хитов.

Смерть

Когда чьи-то хиты упали в минус, и этот неудачник начинает погибать от шока и потери крови, то бросок на Первую Помощь против сложности, равной количеству ушедших в минус хитов, позволит остановить кровотечение, стабилизировав раненого.

Примечание. Если кто-то получил вред в размере своего двойного количества хитов, то это уже даже не напавал. Это в ключья. Лечению не подлежит.

Отстрел конечностей, как правило, реализуется примерно по тем же правилам – повреждение в размере полных хитов приводит к тому, что конечность выведена из строя, двукратных – к её потере.

05. Зайбацу



В Зайбацу персонажи игроков являются агентами корпорации, состоящими на опасной работе. Токио и Токийский Залив – центр новой индустрии, формирующей всю жизнь 21-го столетия. Огромные японские корпорации, зайбацу, правят миром - как экономическим... так и всем остальным. Токио - их поле боя, где они сражаются с новой технологией и за новую технологию. Генетика нового времени хранит секреты жизни, смерти, власти и прибыли. Сельское хозяйство. Пластик. Медицина. Продукты питания. Индустрия. Ретрогенетические модификации человека. Всё в одном.

В войнах зайбацу участвуют команды наёмных профессионалов, набранных на улицах мегаполиса. Благодаря бурному росту генетических технологий, зайбацу модифицируют своих оперативников, превращая их в непревзойдённое оружие. Ретрогенетически модифицированные убийцы уничтожают ключевых работников конкурентов, похищают учёных, вламываются в офисы, крадут образцы и прототипы... этот список можно продолжать долго. На переполненных улицах Токио разворачивается жестокая игра корпоративного шпионажа.

Из тысяч компаний по всему миру лишь около сотни достойны называться истинными зайбацу. Их ресурсы сопоставимы с возможностями небольшого государства. Настоящие флоты транспортов, раскрашенных в цвета корпорации,

пассажирские самолёты, армии грузовиков, отели, парки, полки собственной безопасности, легионы юристов, гектары складов, собственные посёлки, паспорта, посольства, острова в океане, аэродромы, спутники и космические станции... нет ничего такого, что не могла бы позволить себе зайбацу, если у неё возникнет такая необходимость.

Краткий список наиболее известных зайбацу.

Эллис-Итами

Финансы, банковское дело, безопасность, детективная деятельность, информация, страховка.

Эребус-петрокем.

Великобританская компания, занимающаяся технологиями, горным делом и добычей нефти

Евродайн.

Германская аэрокосмическая, лекарственная, генетическая и технологическая промышленность.

Харуна биотех.

Медицина, генетика, лекарственные препараты и психология.

Японские Авиалинии.

Воздушный транспорт.

Кодзи-акита.

Геология, геотермальные электростанции, добыча полезных ископаемых и нефти, производство подводных лодок.

Макита Генетикс.

Генетика, крионика, медицина и медицинские препараты.

Мацуяма Хэви Индастри.

Строительство, технологии, энергетика, спутники, дамбы и плотины.

ННК

Государственная информационная компания.

Окуда.

Оптика, лазеры, камеры, сенсоры, роботы, компьютеры

Осима.

Развлечения, медиа, спутниковое телевидение, клубы, бары, рестораны.

Паркфильд биолабс.

Канадская компания по производству медицинского оборудования и химических препаратов.

Синобидзава.

Электроника, механика, киберснаряжение, киберсистемы, оружие, компьютеры.

TKS

Отели, отдых, курортные зоны, земельная собственность.

Трансдайн киберсистемс.

Роботы, программное обеспечение, разведка.

Воронцово.

Русская компания, занимающаяся спутниками, ракетами, информационной деятельностью, безопасностью, армией и разведкой.

Ёсико.

Товары общего назначения, продукты питания, одежда, сеть розничной торговли.

Эллис-Итами

Работает с информацией, чем и заслужила столь стойкую репутацию. Обладает информационной сетью беспрецедентных возможностей. Владеет детективным агентством, страховыми компаниями, несколькими японскими банками, а также Кодай-Секьюр, службой курьерской доставки и охраны, осуществляет торговлю ценными бумагами. Информация – основной профиль работы Эллис-Итами. На компанию работают лучшие хакеры и лучшие детективы. Они продают информацию всем, кто в состоянии заплатить – правительству, другим зайбацу, частным лицам... всем. Символ этой зайбацу – щит с эмблемой глаза на нём.

Один из наиболее известных отделов Э-И – отдел кредитов, занимающийся возвращением долгов. Служащие нижнего звена в этом отделе подозрительно похожи на панков с улицы и грязных наёмников...

Эребус Петрокем.

Символ Эребуса – стилизованная карта Антарктиды. Эта британская зайбацу занимается добычей нефти и газа, горнопроходческим делом, строительством и подводными лодками. Президент компании - Самуэль Козловски, польский эмигрант, прикованный к инвалидному креслу, обладатель дурного нрава и громкого голоса. Эта компания имела самое непосредственное отношение к войне за Антарктиду. Является основным поставщиком нефти в Европе и Японии. Компания всеми силами старается сдержать наступление энергетических спутников и термоядерных реакторов на рынок энергоносителей. Компания консервативна, огромна и ненасытна. Её основные конкуренты – французские энергетические компании и Евродайн, занимающиеся солнечными спутниками, и Воронцово, инвестирующее деньги в термоядерные исследования. Кроме этого, Эребус всеми силами старается удержать другие компании от обретения контроля над Антарктикой. Они не постеснялись способствовать эскалации войны только ради этого. Компания возникла на основе «Бритиш Петролеум» в ранних 2000 годах.

Отдел шпионажа и диверсий компании носит название «Мак Кэндлс Иншуранс» и официально занимается вопросами страховки. Но эти «страховые агенты» также не гнушаются шпионажем за конкурентами, покупками информации и прямыми диверсиями.

Евродайн.

Германская зайбацу, логотип которой - стилизованная цепочка ДНК на фоне звёздного неба. Занимается технологиями, строительством, медицинскими препаратами, генетикой и космосом. Штаб-квартира компании находится в Мюнхене, её президент, Карл Чирра, человек неясной национальности, появился из ниоткуда в ранние годы 21 века, и за короткое время привёл компанию к процветанию. Евродайн признана наиболее развитым научно-экономическим образованием за последние 30 лет. Корпорация владеет частью бразильских джунглей (ходят слухи, что правительство государства состоит в доле), а научный отдел, похоже, не сегодня-завтра решит проблему лекарства от рака, хотя эта информация и считается только слухами, а Евродайн старательно их опровергает. Помимо этого компания владеет космопортом во Французской Гвиане (маленькая территория в Южной Америке, часть Евросоюза). Евродайн производит комплектующие к шаттлам серии «Гермес».

Другим достойным упоминания проектом компании является начавшееся строительство моста через Гибралтар

Харуна Биотех.

Эта зайбацу занимается медициной, лекарственными препаратами и генетическими модификациями. В прошлом Харуна производила биологическое оружие для сил самообороны Японии, но проект пришлось свернуть после случайной интоксикации продуктов питания агентом Дельта-2 и последовавшего за этим скандала. Последовали множественные смерти, но так и не были найдены лица, ответственные за катастрофу. Официальное обвинение было возложено правительством на Лигу Восстановления Империи.

Харуна Биотех считает причастными к произошедшему конкурентов из Макита Генетикс, пытавшихся таким образом перехватить армейский контракт. Произошедшее втянуло обе компании в необъявленную и неявную полномасштабную войну.

Сеть клиник и госпиталей по всему Чиба управляется дочерней компанией Харуны, «Лайф Корп».

В распоряжении зайбацу также находится орбитальная станция Гогон-2, медицинский научно-исследовательский и реабилитационный центр. Медицинские центры Чиба-сити являются лучшими в мире по оснащению и возможностям, и именно Харуне принадлежит значительная их часть.

Логотип компании – три треугольника в ряд.

Кодзи-Акита.

Энергетическая компания, владеющая огромными ветряными электростанциями в океане, недалеко от берегов Японии. Помимо этого компания занимается горной добычей и добычей нефти, и владеет значительным количеством добывающих предприятий в Корее. Президент компании, Камакура Ватанабе, когда-то был геологом. Он приверженец передовых инновационных технологий, особенно в вопросах энергетики. Помимо этого он достаточно известен как общественная фигура и является президентом Технического колледжа Кодзи-Акита Камакура в Отанамизу. Это учебное заведение готовит лучших в мире специалистов по геологии, энергоносителям и энергетическим технологиям. Колледж также осуществляет подготовку специалистов по добыче ресурсов во внеземных условиях.

Многие выработанные шахты используются компанией как лаборатории, тестовые полигоны и склады.

Штаб квартирой компании является Гора Танзава, в 55 километрах на юго-западе от Токио, где находится огромный подземный комплекс, вмещающий в себя основные административные и научные центры компании. Помимо этого у Кодзи-Акита есть некоторое количество офисов в Токио.

Макита Генетикс.

Лидер рынка в генетике и первооткрыватель ретрогенетических модификаций. Президент компании - Танео Тамита, 63-летний старик в 18-летнем теле, клон самого себя. Значительная сумма денег компании тратится на рекламу и сохранение образа лидера в генетике, компании, способной изменить мир новыми технологиями. Макита предлагает услуги по клонированию другим компаниям и правительству, позволяя состоятельным людям стать почти бессмертными. Прорыв в крионике, совершённый корпорацией, позволяет осуществлять эффективную полную заморозку. Основным конкурентом компании является Харуна Биотех.

Макита Генетикс владеет сетью клиник и медицинских центров в Чиба-Сити, центре медицинских технологий 21 века.

Логотипом компании является цветок лотоса.

Мацуяма Хэви Индастриз.

Реликт прошлого столетия, Мацуяма пытается приспособиться к новым обстоятельствам. Основной деятельностью компании является строительство. Она владеет участками земли и зданиями по всему миру, занимаясь помимо этого производством промышленного оборудования, электроэнергии и сборкой спутников. Основной проблемой этой компании является наметившийся спад интереса к земельной собственности, после свершённого Евродайном прорыва на орбиту и далее. Для возвращения неуклонно теряемых позиций компания полагается на свои силы безопасности, являющиеся одними из самых многочисленных по сравнению с другими зайбацу.

В настоящее время компания уделяет пристальное внимание проекту лунного города и марсианской миссии, наравне с проектом экономически выгодного космического корабля и горнопроходческого комбайна для работы в условиях внеземного пространства.

Логотип компании – пирамидальная башня с тремя стилизованными молниями.

Окуда Оптикс.

Купив основных производителей оптики прошлого века, Окуда Оптикс стала мировым лидером. Её основная специализация – лазеры, системы оптического обнаружения и наблюдения. Значительные инвестиции компания также вкладывает в робототехнику и компьютерные технологии. Сравнительно молодая, компания управляется молодыми жёсткими профессионалами, способными решиться на оправданный риск. Одним из подобных проектов стало создание Фактора – малоудачного ИскИна, заключённого в подземном комплексе глубоко под Токио, интеллекта нестабильного, жестокого, и психически больного.

Паркфильд Биолабс.

Занимается удобрениями, генетикой, биоцидами и пестицидами, а также всеми прочими аспектами сельского хозяйства. Эмблема компании – стилизованный кленовый лист из зелёных кристаллов на голубом поле.

Штаб-квартира компании находится в Торонто, президент компании – Джеймс Паркфильд младший. Профильная продукция компании – трансгенные садово-огородные культуры.

Паркфильд владеет большей частью сельскохозяйственных угодий Канады. Основная лаборатория компании, Рокуэлл, расположена внутри горы, в разветвлённой сети бункеров. Лабораторию охраняет настоящая небольшая армия, однажды уже успешно пригрозившая для отражения натиска Евродайна, решившего завладеть компанией любым доступным способом.

Ходят слухи, что именно в этом комплексе производится большинство синтетических наркотиков. С момента осады Рокуэлла, Паркфильд Биолабс и Евродайн являются непримиримыми врагами.

Синобидзава.

Всемирный лидер в компьютерных технологиях, продвинутой электронике, программном обеспечении и киберсистемах. Эта компания настолько успешна, что может позволить себе большую часть времени работать честно. Их разработки оптических компьютеров являются прорывной технологией и несомненно скоро окупятся. Синобидзава работает с остальными зайбацу только на кратковременной основе, но в данный момент относительно плотно сотрудничает с Трансдайн Киберсистемс.

Логотипом компании является человеческая голова со стилизованным плазменным разрядом внутри черепа.

Синобидзава имеет значительную власть в обществе и придерживается японских традиций.

Основным конкурентом компании является Окуда Оптикс, в последнее время всеми силами старающаяся подобраться к секретам оптической элементной базы для компьютеров.

Защитные системы Синобидзава практически непроходимы. От проникновения в сети компанию защищают лучшие доступные программы, а от проникновения в реальном мире – прозрачный жилой купол, накрывающий штаб-квартиру и принадлежащие корпорации окрестные кварталы.

Несколько окрестных куполов меньшего размера соединены с основным прозрачными трубами-переходами.

Находящиеся под ними офисы, жилые помещения и научные лаборатории фактически являются городом внутри города.

Трансдайн Киберсистемс.

Эта компания занимается производством роботов. Любых моделей и любого назначения. Помимо этого они небезуспешно занимаются информационной безопасностью и борьбой с сетевыми преступниками. Одним из наиболее успешных проектов компании является распространение в сети троянских взломщиков, основное предназначение которых – сдавать координаты того глупого недоучки, который решит ими воспользоваться.

Компания также ведёт небезуспешные разработки в области искусственного интеллекта, используемого в их роботах и некоторых продвинутых программных приложениях. Киберы, обладающие полноценным сознанием, теперь весьма популярны среди охранных предприятий, космических агентств, команд спецназа, подводников и служб спасения. Трансдайн Киберсистемс имеет фабрики по производству роботов во всех уголках мира и продаёт свою продукцию большинству других зайбацу и мировых правительств.

Наиболее популярны гражданская «модель 120» и боевая «модель 101».

Воронцово.

Эмблема компании – хромированные V. Цвета корпорации - красный и коричневый. Штаб-квартира находится в подмосковном Воронцово, в сети отреставрированных и перестроенных противоядерных бункеров времён холодной войны. Президент компании – Владимир Владимирович Дубов.

Эта русская компания занимается высокими технологиями, ракетостроением, спутниковыми технологиями, разведкой и контрразведкой, а также вопросами безопасности. Материальной и научной базой корпорации служат лаборатории Королёва, Микояна и Миля.

Компания заслужила стойкую репутацию жёсткого и непреклонного соперника. Сеть произведённых ей шпионских спутников, информация с которых поставляется любому желающему, фактически ставит покупателей этой информации на один уровень с мировыми правительствами. Там, где разрешающая способность спутников оказывается недостаточной, в дело вступает армия профессионалов, основной состав которых попал в компанию из профильных отделов государственной безопасности.

Воронцово торгует информацией, но очень редко использует добытое в собственных целях, за исключением информации, так или иначе связанной с освоением космоса. Во всех остальных случаях компания старается придерживаться нейтралитета, часто предоставляя другим зайбацу посредников для ведения деловых переговоров и улаживания конфликтов. Кроме этого Воронцово поставляет телохранителей, эскорт, бронемшины, военные самолёты и вертолёты, детективные услуги и компании наёмников.

В собственности компании, помимо производственных мощностей по производству ракет, самолётов и вертолётов, находятся также выкупленные у правительства России космодромы в Байконуре и Плесецке и подмосковный тренировочный центр «Звёздный Городок»

Космические станции серии «Мир» нового поколения, рассчитанные на 30-40 человек и легко состыковываемые между собой по модульному принципу, могут обеспечить быстрое и относительно дешёвое создание орбитального поселения на 300 жителей. Большинство других зайбацу покупают свои орбитальные постройки именно у этой компании.

Ёсико.

Крупная торговая сеть, занимающаяся розничной торговлей. Во власти этой зайбацу находится сеть роботизированных закусочных, рестораны и магазины по всему миру, фабрики производства одежды и товаров для дома. Эта зайбацу огромна и безлика – её совет директоров пребывает в тени, и об истинных личностях тех, кто управляет компанией, ходят самые дикие слухи.

С другой стороны, эта зайбацу глубоко проникла в повседневную жизнь людей. Готовые завтраки, зубная паста, обувь, торговые автоматы...

Символом компании является восходящее солнце.

Зайбацу изнутри

Работай на нас, или не работай вообще.

Таков основной принцип зайбацу. Любая хорошо оплачиваемая работа возможна исключительно внутри какой-либо зайбацу или на её поставщиков. Рабочие, акционеры и пенсионеры зайбацу – верхний класс общества. Рядом, но ниже по социальной лестнице находятся независимые профессионалы, работающие с зайбацу на контрактной основе.

Те же неудачники, что не смогли устроиться в зайбацу, вынуждены цепляться за своё существование без гарантии стабильного дохода, медицинской и социальной страховки.



Деловая культура

Лояльность, послушание и чувство долга – три кита японской экономической традиции наравне с четвёртой составляющей – пожизненным наймом. Вся жизнь человека вращается вокруг его зайбацу, и его благо напрямую зависит от благосостояния его компании. Жена и дети для сараримэна менее важны, чем его коллеги по работе. Большинство элементов этой культуры перешло в деловой этикет прямоком из самурайской культуры. Истинные самураи 21 века - отнюдь не уличные персонажи игроков, стоящие по колено в крови с дымящимися автопистолетами в руках, но сараримэны. Лишённые эмоций, скованные чувством долга, жесткие и безраздельно преданные своей зайбацу менеджеры среднего звена.

Продолжением идей корпоративной лояльности является групповая ответственность. Проявления индивидуальности недопустимы. Именно группы (отделы, департаменты, офисы, бюро, производственные линии и т.д.) достигают поставленной цели, и получают поощрение или же страдают от взысканий.

Любой выскачка неминуемо привлекает внимание и вызывает негативную реакцию.

Каждая зайбацу, как и вся жизнь в Японии, управляется посредством системы рангов. Система включает в себя вопросы жалования, ответственности и уважения. Любой, кто претендует на большее, чем ему положено, неминуемо будет выделяться и пострадает, не получив повышения по службе, или даже оказавшись пониженным в ранге. По той же причине положено безусловное подчинение вышестоящим. Попытки идти против течения обычно караются.

Правила поведения в зайбацу:

Носи тёмную консервативную одежду, не привлекай внимания.

Твоя зайбацу – лучшая, или обладает наибольшим потенциалом роста, верь в это.

Не спорь с вышестоящим. Приветствуй его первым.

Визитки и облик должны соответствовать социальному положению.

Поддерживайте долговременные отношения, основанные на доверии и надёжности. Не ввязывайтесь в авантюры, сулящие «быстрое обогащение».

Твои коллеги – твои лучшие друзья. Проводите вечера вместе в барах с караоке и девушками. Семья подождёт до выходных. Выходные подождут до лета.

Организация зайбацу

Большинство зайбацу 21 века управляются акционерами, разбросанными по всей стране или даже миру. Работники компании также являются её акционерами. Проводятся регулярные голосования по важным вопросам, например выборам совета директоров. Из числа совета директоров выбираются президент, казначей, секретарь, глава по связям с общественностью, глава административного отдела, глава финансового отдела и глава оперативного отдела. Эти функции могут дублироваться при необходимости, вызванной, например, значительным размером зайбацу. Все директора владеют значительным количеством акций.

Организация низших уровней выглядит примерно следующим образом:

1. Офисный работник (0)
2. Клерк, продавец, программист, администратор и т.д. (3)
3. Старший клерк, программист, администратор и т.д. (9)
4. Лидер группы. (18)

Эти четыре уровня являются низшими и находятся в распоряжении вышестоящих работников, не принимая собственных решений. В скобках указаны условные очки повышения, необходимые для получения продвижения по службе. Эта система поощрений и взысканий за проделанную работу более подробно объясняется далее по тексту.

5. Ассистент менеджера проекта (0)
6. Менеджер проекта (работает над конкретным проектом) (3)
7. Исполнительный менеджер (заместитель главы департамента) (9)
8. Старший исполнительный менеджер (глава департамента) (18)
9. Вице-президент (30)
10. Старший вице-президент (с означенной сферой ответственности) (45)
11. Исполнительный офицер (63)
12. Директор (84)

Символика зайбацу

Её наличие, равно как и корпоративные цвета, строго обязательно. Ими помечается транспорт, флаги, рекламные объявления, знаки, удостоверения, пропуска и всё остальное.

Корпоративные войны

Японские зайбацу чтут понятия чести и могут открыто объявлять о своих намерениях в отношении конкурирующей зайбацу. Формальное объявление войны называется «фукусу». Это одновременно объявление вендетты и знак другим зайбацу о том, что не стоит вмешиваться. Действия фукусу обычно легальны, но подкреплены значительной тайной активностью. Тем не менее, формально это вполне законные экономические эмбарго, скупка акций и прочие не возбраняемые законом действия. В какой-то момент одна из сторон предпочитает отступить, или же правительство выступает с намерением окончить затянувшуюся войну - особенно если нелегальная активность начинает заходить слишком далеко.

Фукусу также подразумевает защиту чести и репутации зайбацу. Вытащенная на свет нелегальная активность или прилюдное нарушение контракта, бросающее пятно на репутацию фирмы, является основным инструментом относительно легального сведения счетов с противником.

Контркультура зайбацу

Персонажи игроков далеки от вышеописанного. Они воры, убийцы, хакеры, наркоманы и прочая уличная шваль. Но они нужны зайбацу. У них нет чести, им плевать на компанию, гимн корпорации навевает на них скуку, а единственное, что их интересует – деньги и собственная жизнь. Эти ниндзя нового тысячелетия плевать хотели на законы и нормы, а всё, что имеет столь большое значение для других работников зайбацу, для них – не более чем пустой звук. Они делают то, на что не осмелится ни один обладатель



корпоративного костюма и галстука, они крадут, похищают, убивают, взрывают заводы и осуществляют масштабные террористические акции.

И масс-медиа, и другие зайбацу отлично знают о наличии подобных команд, но придерживаются вежливого молчания. Тайная война разворачивается на задворках, вне объективов камер и прайм-тайма первого канала. Полиция не более чем зачищает следы, предпочитая не вмешиваться. Заставить её действовать могут только жертвы среди мирного населения. Старая добрая холодная война со шпионами и диверсантами перекочевала в новый век из прошлого, сменив только поле действия с политического на экономическое, но ничего другого не изменилось.

И именно персонажи игроков находятся на острие этого конфликта.

Не связанные этикетом, персонажи по-прежнему вынуждены сохранять лояльность своей зайбацу. Наиболее лояльным обеспечен быстрый служебный рост.

Предателей зайбацу не любят. Мало кто из покинувших службу ронинов живёт долго – слишком уж много они знают. Впрочем, по большому счёту это просто невыгодно – заниматься тем же, чем и в зайбацу, но за меньшие деньги и без поддержки...

Персонажи начинают свою службу на зайбацу, пребывая в ранге рекрута. Чем больше заданий они выполняют успешно, тем быстрее идёт их продвижение по службе и получение следующих рангов – агента, старшего агента и лидера команды.

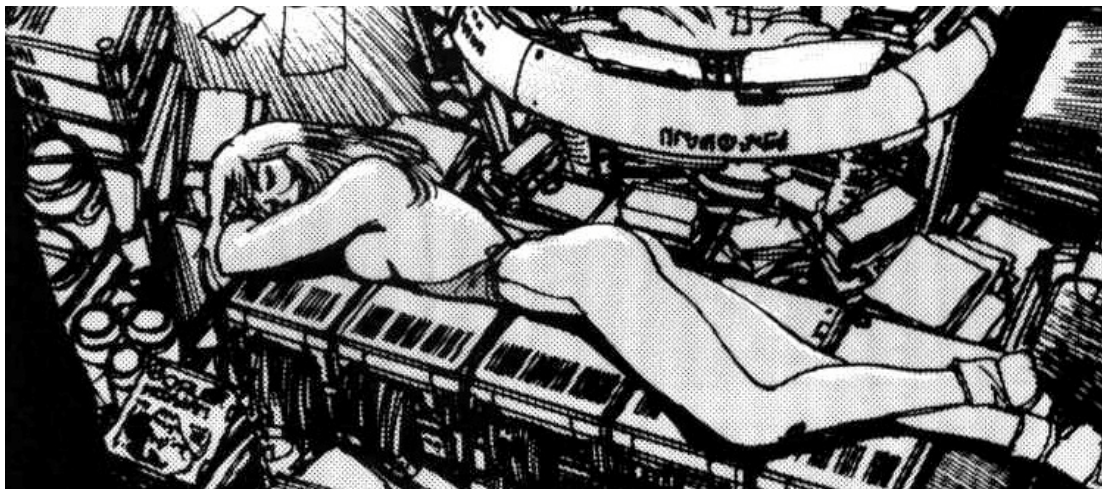
С новым рангом приходят деньги, материальные блага вроде квартиры и машины, а также ретрогенетические улучшения за счёт компании. Продвижение по службе – один из основных стимулов для персонажей игроков.

Брифинг

Большинство заданий команда, как правило, получает в офисе служб безопасности компании. Большинство подобных офисов находятся в корпоративном квартале Маруноути в пригороде Токио. При этом стоит помнить, что типичная команда не носит униформы служб безопасности и по документам относится к какому-нибудь небольшому «вспомогательному» отделу с названием вроде отдел... анализа конкурентов, специальных исследований, дополнительного анализа рынка... и так далее.

Офисы отдела включают в себя офис исполнительного менеджера, офисы менеджеров проектов и зал для брифингов и конференций.

Где-то в дальних коридорах находится также надёжно спрятанная комната для проведения интервью, при необходимости заменяющая тюремную камеру, медицинская комната, душ, раздевалка и оружейная.



У большинства команд обычно есть свои специалисты по изготовлению фальшивых документов и хакеры, но в офисах отдела безопасности, как правило, всё же имеется дежурный специалист подобного профиля. К ней можно обратиться с запросом, но не следует ожидать быстрого решения проблемы, потому что кроме персонажей игроков на ней висят ещё несколько аналогичных команд со своими проблемами. Время работы может быть в три-четыре раза дольше ожидаемого.

Услуги информационного отдела оплачиваются – 5 000 иен за обычный запрос, 10 000 за нелегальную деятельность, 20 000 и выше – за действия по вскрытию защищённых банков данных.

С другой стороны, программы, используемые информационным отделом – одни из самых надёжных и мощных среди доступных, их уровень обычно бывает не ниже 4-6.

Задание персонажам выдаёт менеджер проекта, вводящий их в курс дела и предоставляющий всю имеющуюся в наличии информацию, которую, по его мнению, стоит знать подчинённым. Перед первым заданием новичкам выдадут пистолеты, коммуникаторы и корпоративную карточку (см. подробное описание далее по тексту).

Задания могут в значительной степени варьироваться, и далеко не все из них будут нелегальны. Персонажам могут поручить официальное расследование преступлений против компании или, в случае медицинских зайбацу, таких как Макита и Харуна, задачу по возвращению в компанию тела и записи сознания клиентов страхового отдела.

Впрочем, гораздо чаще персонажам игроков приходится заниматься шпионажем и индустриальными диверсиями против конкурентов. Да, это нелегально, но и полиция, и суд, и правительство страны отлично знают, кто именно им платит. Куплены все. Единственное, что сделает коп – спросит карточку компании, чтобы знать с кого брать деньги по стандартным расценкам. Опасаться следует только конкурентов.

Но стоит помнить, что расценки расценками, а репутация – репутацией. Ни в коем случае нельзя позволять шакалам пера и видеокамеры развонить информацию об очередном жарком дельце на улицах города. Общественное мнение стоит гораздо дороже, чем полицейский департамент, его просто так не купишь.

Последствия миссии

Участие в успешном задании	+2
Неординарная стратегия решения проблемы	+2
Участие в частично успешном задании	+1
Впечатляющая тактика действий	+1
Спасение имущества и репутации компании	+1
Обнаружение предателя	+1
Урон имуществу и репутации компании	-1
Потеря ценного снаряжения и растрата	-1
Утечка информации в масс-медиа	-1
Предательские действия	-3к6 (см.)

Изменение в ранге из-за предательства по отношению к зайбацу недопустимо. Предатель подлежит немедленному уничтожению. Агент, успешно ликвидировавший предателя, получает +1 к продвижению по службе.

Таблица служебного роста

В скобках указаны очки продвижения по службе. Сумма денег – размер пополняемого кредита на личной карточке агента.

1. Рекрут. (0), 20 000 иен, ретрогеника 20
2. Агент (3), 30 000 иен, ретрогеника +5
3. Старший агент (9), 40 000 иен, ретрогеника +5
4. Лидер команды (18), 50 000 иен ретрогеника +5
5. Ассистент менеджера проекта (30), 60 000 иен, ретрогеника +5
6. Менеджер проекта (45), 70 000 иен, ретрогеника +5
7. Исполнительный менеджер (63), 80 000 иен, ретрогеника +5
8. Старший исполнительный менеджер (84), 90 000 иен, ретрогеника +5

Заметьте, что очки продвижения по службе накапливаются, и не обнуляются с получением следующего служебного ранга. Начиная с третьего служебного ранга, агенты также проходят тренировку за счёт компании.

Стиль жизни

Как правило, рекрут обитает в горизонтальной капсуле 1х3 метра, в которой есть только матрас и настенный телевизор. Бросок на защищённость капсулы от проникновения извне обладает модификатором -6. Агентам и Старшим Агентам предоставляются жилые помещения, с броском на защищённость -8, помимо этого агент получает мобильный телефон за счёт корпорации, а Старший Агент – служебную машину в личное пользование. Лидеру предоставляются апартаменты среднего класса, защищённость -9, помимо этого – набор фальшивых документов, и полноценное легендирование личности.

Ассистент менеджера и менеджер получают в своё распоряжение жильё на охраняемой территории компании, плюс к тому – хOVER и устройство вызова скорой помощи, готовой прибыть по сигналу в любую точку в течение 2кб+1 минут на защищённом летательном аппарате, обладающем всем необходимым для быстрой эвакуации.

Исполнительный менеджер живёт в надёжно защищённом особняке с рейтингом безопасности -12, в его тело вшивается система полной биометрии, помимо этого в его распоряжении находятся телохранители.

Старший менеджер помимо всего ранее перечисленного имеет также оплаченную компанией медицинскую страховку, включающую в себя клонирование, и комплекс услуг по преодолению долговременной клинической смерти.

Финансы

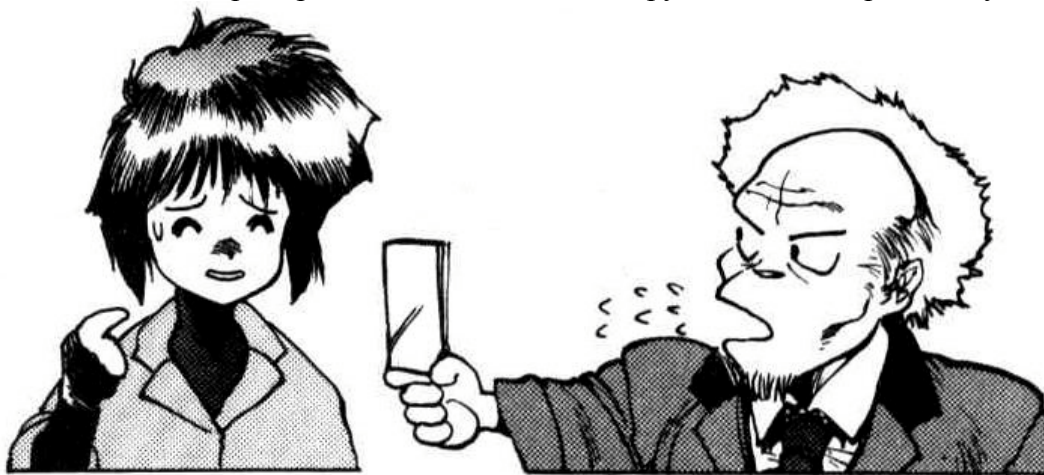
Каждая команда начинает своё существование с получения корпоративного счёта, и у каждого агента есть своя корпоративная карточка, с помощью которой он может оплачивать товары и услуги во время выполнения задания с разрешения лидера команды.

Баланс на общем счёту кратен суммарному рангу команды. Каждая единица ранга даёт 10 000 иен, когда общая сумма рангов достигнет 10 – 50 000 (**золотая карточка**), по достижении суммы рангов 20 – 100 000 иен за ранг (**платиновая карточка**)

Карточки защищены пин-кодом и проверкой отпечатка пальца, кроме того, все траты проверяются бухгалтерским отделом, всегда готовым придаться к нецелевым расходам.

По обоснованному запросу до четверти денег может быть выдано под расписку наличными, для выплаты их в качестве взяток и платы за те услуги, которые стараются не афишировать.

Мастеру игры рекомендуется вести учёт расходов команды игроков в ходе выполнения ими задания и пополнять счёт только в конце задания. Купленное снаряжение по завершению задания должно быть предоставлено в распоряжение компании, приобретение расходных материалов вроде наркотиков возбраняется. Политика компании в вопросах приобретения одноразовых гранатомётов, газовых баллончиков и взрывчатки в значительной степени зависит от результативности их применения в ходе выполнения миссии, но в целом приобретение подобного оружия не приветствуется.



06. Якудза



В этой главе рассматривается Якудза, японская организованная преступность, а также независимые посредники, тюнин, держащиеся в стороне от конкретных банд и зарабатывающие продажей информации, сделок и услуг.

Организованная преступность невероятно сильна в Японии, и во главе её стоят семьи Якудза. По управлению и организации они ничем не уступают большинству сильных коммерческих структур. Разнится только область их деятельности. Рэкет, проституция, наркоторговля, компьютерные преступления, азартные игры, взлом, угон, а также ростовщичество. В каждом городе есть несколько кланов Якудза, находящихся в тех или иных отношениях с другими кланами – от сотрудничества до активных боевых действий. Во главе каждого клана стоит оябун, и именно ему приносят клятву лояльности все члены клана. За проваленное задание якудза обычно расплачивается суставом пальца в знак символического жертвоприношения и покорности. Если оябун не принимает это приношение, единственный способ сохранить лицо для якудза – убить себя. Многие якудза покрыты татуировками, являющимися своеобразным знаком статуса. Чем сложнее и обильнее татуировки, тем выше позиция якудза в структуре организации.

Якудза, когда-то служившая символом глубокой коррумпированности японского правительства, теперь на равных конкурирует с зайбацу, торгуя с ними информацией и услугами, обворовывая их и предоставляя услуги посредников. Оябун может не принимать во внимание полицию, правительство и другие семьи, но он обязательно обращает внимание на поведение зайбацу.

У истоков организации стоят организации феодальной Японии, так называемые матиёкко (слуги города), фольклорные герои, сражавшиеся со злыми даймё в начале семнадцатого века, защищая простых горожан. Уже столетием позже якудза промышляли разбоем на дорогах и шулерством. Уличные торговцы текией и шулеры бакато стояли у истоков двух основных групп якудза. Третьей группой стали гурентай, появившиеся после Второй Мировой Войны.

По легенде, название якудза происходит от я-ку-са, проигрышной комбинации карт 8-9-3. Шулерство и азартные игры позволили якудза начать успешный захват и сведение под свой контроль и других видов нелегальной деятельности, таких как проституция и наркоторговля, а также всевозможные виды рэкета.

Инстинкт самосохранения требовал не только структуризации, связавшей многие криминальные синдикаты в единую сеть, но и принятия ряда кодексов поведения, в частности – кодекса молчания. На церемонии принятия в ряды якудза кандидаты приносили клятвы главе семьи и обменивались ритуальными чашечками с саке перед алтарём. Количество саке в чашечке также было символом статуса участника и определялось отношением к нему мастера церемонии.

Оябун обладал полной властью над жизнью и смертью подчинённых. Фактически, он повторял отношения феодального даймё с его лояльными самураями. Якудза и были его самураями, принёсшими ему клятвы верности.

Позор смывали ритуальным отрезанием фаланги пальца (юбицуме), что отображало готовность самурая покончить жизнь самоубийством в случае провала.

Второй пережиток феодальной старины, татуировки, также сохранили свою значимость для якудза, хотя из соображений безопасности и нежелания привлекать внимание их обычно прикрывают одеждой.

Несмотря на то, что столь фанатичная приверженность обычаям более подошла бы религиозной секте, чем серьёзной организации, якудза являются общенациональной структурой и их существование – привычный факт, не вызывающий удивления ни у одного японца и воспринимающийся как что-то само собой разумеющееся.

Более того, все внешние символы якудза известны жителям Японии, и из-за этого неоднократно случались неприятные казусы, вроде неудачи Би-Би-Си в 1990-ые на японском рынке развлекательных программ для детей, вызванной тем, что персонаж их шоу, трёхпалая марионетка, однозначно ассоциировался у зрителей с якудза.

С развитием страны росла и крепла и организация Якудза. Центром их индустрии порнографии, азартных игр и проституции является Кабукито, район пригорода Токио Синдзюку. С ростом прибылей зайбацу росли и прибыли якудза. Ни одна другая организация не срослась настолько сильно с большим бизнесом и не имеет столь же значительного влияния на закон.

Самая большая и влиятельная семья Ямагутигуми, базирующаяся в Кобе, даже основала собственную компанию, Ямаки, которая занимается значительной долей легального бизнеса семьи. Кроме неё, впрочем, существуют бесчисленные деловые предприятия, галереи искусств, конторы по скупке и продаже земельных участков и так далее. Ямагутигуми состоит из 750 банд, общей численностью около 31 тысячи человек.

Война с конкурирующей бандой Итивакаи в 1990-ые развернулась с невиданным масштабом. Для этой войны в Соединённых Штатах массово закупалось армейское оружие, вплоть до пулемётов и ракетных установок.

До 1992 года синдикат игнорировался правительством, несмотря на рост влияния в преступном мире и захват влияния в мире деловом. На этот момент почти 130 членов парламента так или иначе получали деньги от якудза. Контроль над рядом фирм достигался посредством вымогательства. Так называемые «сокая», якудза, владеющие значительным количеством акций предприятия, принимали участие в собрании акционеров компании и, в случае отказа компании сотрудничать, срывали эту процедуру, выставяя компанию в

неприглядном свете перед масс-медиа и в деловом сообществе. После одного-двух подобных инцидентов компания обычно шла на переговоры с вымогателями.

Интересы якудза распространялись повсюду, где была возможность ухватить свою долю прибыли. Растущая экономика Тайваня, Сингапура, Гонконга, Филиппин и остальных регионов юго-восточной Азии привлекала их инвестиции. В настоящее время интересы Семей распространились и на западе, в Европе и Америке. Инвестиции, отмывка денег, корпоративный шантаж, торговля наркотиками и оружием доказали прибыльность расширения в западном направлении. Но якудза не оторвались от своих корней и традиций. Где бы ни была японская община, якудза всегда найдёт в ней не только прибежище, но и источник прибыли.

Но время не стоит на месте, и для выживания криминальным организациям пришлось фактически стать вторыми правительствами. Русская братва, Коза Ностра, Триады, Якудза, американские гангстеры – все они, так или иначе, договорились о разделе зон влияния и сотрудничают в глобальном заговоре. И японская якудза – лидеры и координаторы этого глобального процесса. Практически отсутствуют войны между синдикатами. Положен конец интернациональным криминальным войнам. Есть лишь всеобщее криминальное братство, и якудза занимают позиции старших братьев. Они – властители финансов, и именно они заказывают музыку. Ограниченные войны других криминальных организаций идут, как правило, за передел покровительства якудза, точно так же, как в средневековые русские князья грызлись за ханский ярлык на власть.

В 20 веке итальянский судья Фальконе как-то сказал, что все крупные криминальные сообщества начинали с повстанчества и революционной деятельности. Связанные кодексом молчания и круговой порукой, они противостояли социальным угнетателям, но в тот момент, когда они достигали своей цели или забывали про неё, оставалась только жажда насилия и власти, и организация, способная это обеспечить. Нынешние криминальные синдикаты гибкие, жёсткие, непреклонные и жестокие, невероятно богаты и уверенно идут к цели. К обретению власти.

Нынешние якудза обладают властью и ресурсами, сопоставимыми с возможностями большинства крупных зайбацу, дополненной свободой от государственного контроля и почти полной экономической непрозрачностью. В их распоряжении находятся отдельные зайбацу, некоторые правительства стран третьего мира, собственная орбитальная группировка и спутники-шпионы. Эта секретная организация порой дёргает за струны, и армия, правительство и зайбацу начинают выступать не более чем их инструментом. Якудза могут конфликтовать между собой из-за влияния, но они всегда выступают единым фронтом против внешней угрозы, какой бы она ни была.

Структура якудза

Как уже было сказано выше, оябун – полновластный глава Семьи. Часто у него также есть советник, так называемый сайко комон (ранг 5), с которым он обсуждает стратегию действий. Советник обладает контролем над некоторым

количеством подчинённых банд. В различных вопросах бизнеса оябуна представляют боссы нижнего уровня, так называемые гасира. Они контролируют бизнес Семьи и являются директорами этих нелегальных зайбацу. Вакагасира и сатейгасира занимают вторые и третьи позиции в цепи командования. Они достаточно неплохо защищены и контролируют собственные банды. Следом за ними в иерархии стоит со хонбуто, шеф штаб-квартиры, также наделённый некоторой властью над бандами.

Помощниками оябуна также выступают счетоводы кайкей, советники комон, секретари кумито хисо, и канцлеры сингиин. Их позиции примерно соответствуют рангу 2, но они не связаны с бандами.

У всех подчинённых боссов есть свои лейтенанты, гасира хоса, которые представляют босса в делах и на переговорах.

Непосредственно на улице действуют сатей, «младшие братья», контролирующие банды синдиката. Число банд может доходить до нескольких сотен.

Ниже приводится примерная табличка иерархии якудза, на тот случай, если ваша игра потребует более точного представления о структуре организации. Отметьте, что 500 человек – численность достаточно крупной семьи, такой как семьи Чибя, Токио, Кобе или Осака.

1. Кандидат (0), проходит испытательный срок, денег не получает, живёт, как получится.
2. Якудза (3), исполнитель, 50 000 иен, дешёвая квартира (безопасность -6), мобильный телефон.
3. Вакусу (9), уполномоченный представитель, 100 000 иен, квартира (безопасность -9), автомобиль.
4. Сатей (18), глава банды, 500 000 иен, квартира (безопасность -9), ховер, банда в подчинении.
5. Гасира хоса (30), лейтенант, 5 000 000 иен, пентхаус (безопасность -11), кнопка вызова скорой помощи в любую точку города, 2кб+8 банд в личном подчинении.
6. Со хонбуто (45) шеф штаб-квартиры 10 000 000 иен, пентхаус (безопасность -11), имплантированный маяк, 2кб+8 банд в личном подчинении.
7. Гасира (63) младший босс, 25 000 000 иен, особняк (безопасность -12), оплаченная страховка с полным клонированием, 2кб+8 банд в личном подчинении.
8. Оябун (84), крёстный отец, владеет всем имуществом Семьи, 2кб+8 банд в личном подчинении.

В скобках указаны очки продвижения по службе, необходимые для получения возможности выдвинуться на следующий пост в иерархии. Принцип их присвоения аналогичен такому же для агентов зайбацу.

Финансы

Находятся в распоряжении босса банды. Каждому его подчинённому выдаётся карточка для оплаты расходов. Баланс на счету кратен суммарному рангу всех членов банды. Каждая единица ранга даёт 10 000 иен, когда общая сумма рангов достигнет 10 – 50 000 (**золотая карточка**), по достижении суммы рангов 20 – 100 000 иен за ранг (**платиновая карточка**)

Карточки защищены пин-кодом и проверкой отпечатка пальца.

Мастеру Игры рекомендуется обращать внимание на трату денег с этого счёта, пополняя его только в конце текущего задания команды.

Клан Ёдзимбо

Ёдзимбо-гуми достаточно известны в Токио, и, возможно, являются наиболее влиятельным кланом Японии. Известные также под прозвищем «сыны неоновой хризантемы», они контролируют территорию, прилегающую к Токийскому Заливу. Их уважают и боятся не только другие кланы и зайбацу, но и правительство.



Оябун.

Хидео Масакари, 69-летний жесткий и непреклонный лидер, настоящий боец по натуре. Выжил в ходе многочисленных попыток убийства, предпринятых кланом Ямагутигуми из Кобе. Управляет своим кланом вместе с советником, а также вторым и третьим заместителями, у которых находятся в подчинении свои банды. Оябун и его штаб-квартира находятся в Дворце Созерцания – небоскрёбе, выстроенном в центральном Синдзюку, пирамидальном небоскрёбе, декорированном под стиль замков средневековой Японии. На сороковом этаже небоскрёба находится музей искусств, помимо него в здании имеются также офисы, рестораны, квартиры и торговые точки, всё принадлежит Ёдзимбо. Ходят слухи, что в подземных уровнях комплекса находятся мастерские, тренировочные центры, ангары, общежития и склады, сопоставимые с армейским бункером по оснащённости и возможностям.

Боссы

Демон Нагамаса

Младший босс. Контролирует большую часть Синдзюку, занимаясь ночными клубами, барами, ресторанами, пивными и борделями. Те, которые не принадлежат конкретно ему, всё равно платят деньги «за защиту». Владеет значительным количеством легальных точек розничной торговли, используемых как прикрытия для продажи наркотиков. Живёт в Кабукито, его штаб-квартира занимает верхний этаж в «Star Hotel», Синдзюку.

Огнемёт Баку

Младший босс. Безжалостный убийца, особенно известный своей приверженностью к огнемёту, как инструменту ведения переговоров. Занимается вопросами поставки наркотиков и контрабандой в Токио. Клубы,

бары, места сбора торчков, уличные дилеры – вот сфера его профессиональных интересов. Организует наркоторговлю и устраняет пытающихся урвать свой кусок этого пирога представителей других криминальных структур, в основном – триад из Нового Гонконга.

Его базы – сеть клубов и баров в Роппонги. Известен своей слабостью к актрисам. Его укрепленный особняк находится в Роппонги.

Хирург Тануки

Младший босс. Управляет сетью клиник, хирургических центров и прочим медицинским бизнесом в западном Токио. Его основной фронт работ – нелегальные «чёрные клиники», предоставляющие низкокачественные услуги без гарантии по бросовым ценам и занимающиеся нелегальной скупкой органов. Те клиники, которые не принадлежат непосредственно ему, платят ему налоги. Он способен обеспечить практически любую медицинскую услугу, если его устроит цена или ответная услуга.

Занимается вопросами конкурентной борьбы с кланом из Чиба, которые также занимаются сходными медицинскими услугами.

Штаб-квартира Тануки находится в госпитале Красного Креста в Синдзюку.



Кен Каннуси

Младший босс. Управляет легальными финансовыми фирмами в Маруноти, находится в доле с несколькими банками, используемыми в основном для отмывания денег. Помимо этого занимается шантажом и вымогательством.

Его штаб-квартира находится в банке Когё, находящемся на другом берегу реки напротив Банка Токио.

Общение с Ёдзимбо.

Игроки вряд ли смогут нанести серьёзный урон якудза. Эта организация существует на протяжении столетий, и научилась защищаться. Пытаться как-то повлиять на её представителей – шантажом, убийством, или угрозами, - как правило, сложно, глупо и фатально.

Младшие боссы – на самом деле очень, очень высокопоставленные лица, которых персонажам игроков скорее всего не удастся даже увидеть. Их стережёт надёжная охрана, они перемещаются в бронированных машинах, их дома и офисы защищены по последнему слову техники. Они могут себе позволить вызов скорой в любую точку мира и она прибудет в считанные минуты. У них есть оплаченная страховка на клонирование. Они – птицы высокого полёта.

Что же до тех, кто может встретиться игрокам на пути – это максимум главари банд, отвечающие за одно конкретное дело – контроль над баром, уличную сеть наркоторговли и т.д. Но стоит помнить, что их жизнь протекает в условиях постоянной угрозы, поэтому помимо лояльных последователей, бронежилетов и бронированных хOVERов, в их распоряжении находится значительно больше средств самозащиты, чем в распоряжении лидера команды зайбацу.

Тюнин

В средневековой японии банды ниндзя организовывались в структуры, сходные по строению с самурайскими. Во главе их организации стоял скрывающий свою истинную личность дзонин, мастер. Посредники, которые заключали для него контракты, назначали задания и общались с настоящими ниндзя, были известны как тюнин. Они наблюдали за повседневной жизнью клана, и, когда кто-то хотел воспользоваться его услугами, он общался непосредственно с ними.

В настоящее время тюнин – это вольнонаёмный посредник, сводящий со специалистами преступного мира всех, кто способен оплатить их услуги.

Он не имеет никаких обязательств, кроме тех, что ему выгодно иметь по отношению ко своим подчинённым и немногочисленным друзьям. Ниже описаны наиболее известные фигуры Токио, с несколькими десятками полезных контактов у каждого. Есть и другие, но эти – те, что стоят наверху, завоевав эту позицию тем или иным образом. Они – порождение преступного мира Токио, параноидальные, опытные, ревнивые к конкурентам и мстительные. Они окружают себя лучшими системами безопасности, которые только можно купить за деньги.



Будзен

Жестокий и хитрый бизнесмен, сделавший состояние на вымогательстве, шантаже и взятках.

Специализация:

Торговля оружием, взрывчаткой и краденой и нелегальной электроникой.

Связи:

Триады Нового Гонконга, контрабандисты Токийских Доков, коррумпированная токийская полиция, несколько жестоких банд грабителей и вымогателей в Токио.

Законный бизнес:

Контейнеры Нансинг.

Склады на реке Сумида, используемые для погрузки грузовиков и кораблей.

«The Abbatoir»

Ночной клуб в здании старой бойни в Сумида, дешёвый и непритязательный.

Дешёвая Скидка.

Магазин по продаже электроники, настоящий лабиринт торговых точек в Акихабара. В подвалах магазинчиков есть помещения для оказания ряда дополнительных технических услуг клиентам.

Сара Моногатари

Элегантный и ловкий делец. Красивая, обворожительная, смертельная.

Специализация:

Порнография, наркотики, программное обеспечение и ретрогеника.

Связи:

Агенты в клиниках Чиба, коррумпированные полицейские, сутенеры в Асакуса, несколько проверенных хакеров там же.

Законный бизнес:

«Fantasy Land» - секс-клуб с тематическими живыми шоу, танцами, баром и биллиардом. Кабинки для просмотра порнографии, дорогостоящие и анонимные «комнаты отдыха», проститутки в ассортименте.

Нирвана.

Игровой клуб в одном здании с баром и изолированными кабинками для деловых переговоров. Компьютерная мастерская и офис в дальних помещениях клуба.

Токахара

Жёсткий делец. Ни убавить, ни прибавить.

Специализация:

Нелегальная техника, оружие, наркотики.

Связи:

Младший босс якудза Огнемёт Баку. Лидеры банд в Асакуса, медвежатники и угонщики.

Законный бизнес:

Свалка Токахара.

Свалка, гаражи и мастерские на одной территории. Что-то внаём, что-то на продажу. Расположена в Сумида.

Оазис.

Небольшой бар в Асакуса, построенный как прикрытие расположенной в помещениях за ним комнаты для переговоров.

Камикадзе-такси.

Транспортная/курьерская контора расположенная в Уэно. Конкурирует с другой компанией Токахара, Онику, фирмой по доставке мороженого мяса.

Сенсей.

Тренировочный зал и фитнес-центр, расположенный на втором этаже одноимённого бара с красной лампой. Токахара владеет и тем и тем.

Ван Люэн (Датчанин)

Умный иностранный дилер, корректный и обходительный. Но чужак.

Специализация:

Программное обеспечение и наркотики.

Связи:

Хакеры Токио, агенты в клиниках Чиба, агенты в зайбацу, производящих электронику и сопутствующие компоненты.

Законный бизнес:

«Golden Harvest» - бар и тематический клуб, место посиделок бывших и будущих хакеров, компьютерных пиратов и корпоративных шпионов.

Микоти.

Токийская клиника с нелегальным банком органов в Харакьяку. К её услугам часто прибегают преступники, не являющиеся якудза.

«Preview Electronics» - магазинчик по продаже редкого и малосерийного или предсерийного электронного оборудования для настоящих фанатов. Большинство его товаров приобретены взятками или кражей. Возможен обмен с доплатой. Сделки, требующие особого внимания, проводятся в подвале.

Уличные банды

Готы

Бледные доходяги в чёрной одежде, призрачные, вампироподобные фигуры, извращенцы, смакующие боль, кровь, мучения и смерть. Жестокие на улицах, они могут быть депрессивны и апатичны в расслабляющей атмосфере. Готы, как правило, интеллектуалы и недолголюбивают панков, но относительно неплохо уживаются с остальными бандами, если придётся.

Место их тусовок – клуб «Floodland» в Сибую.

Трансы

Обитатели современности, живущие в трансе, мире своей электронной музыки, сопровождаемой переливами неоновой и лазерной света, и навевающей ощущение галлюциногенного трипа.

Носят тонны городского камуфляжа и стилизованной под армейскую одежды, свободно мешая её с переливающимися всеми оттенками металла жилетами, футболками и трико. Их странные причёски из множества крашеных косичек выглядят продолжением породившего их наркотического трипа.

Ненавидят рокеров и панков. Традиционно зависают в клубе «Suborbital» в Харадзюку.

Панки



Реликт буйных 1970-ых, дикие и жестокие анархисты, ненавидящие принятые нормы поведения.

Зачастую развлекаются, издеваясь над окружающими и оскорбляя их. Большинство мужчин-панков стрижётся почти налысо, оставляя шипастый гребень волос, раскрашенный в самые дикие цвета. Зависают в барах с живой музыкой и в заброшенных зданиях. Обожают глумиться над теми, кто слабее. Носят кожаные куртки, украшенные невообразимым числом цепей, шипов и заклёпок.

Желающие получить по морде от панков могут наведаться в клуб «Dance Zone» в Асакуса.

Панки ненавидят и презирают все остальные банды.

Рокеры

Приверженцы музыкальной рок-н-ролл культуры 1950-ых, они носят джинсы, чёрную кожаную одежду и щёгольские замшевые туфли. Вопрос о том, считать ли стратегические запасы лака для укладки волос, размазанного по их головам и формирующего там самые невообразимые причёски, элементом одежды, остаётся открытым.

Рокеры закупаются в парке Уэно каждую неделю.

Предметом их страсти являются отреставрированные машины старой Америки, те же, кому не по нраву автомобили, приобретают мотоциклы, в основном – Харлеи.

Их любимый клуб – «Jive Metal» в Харадзюку.

Террористы

Дети Дракона

Группа мстителей, действующих в Токио. По легенде, в давние времена, из-за предательства якудза, дракон, их предок, погиб, и теперь они мстят за его смерть. Каждый из Детей Дракона, находящийся в человеческой форме, обладает той или иной силой дракона и поклялся бороться с бесчестными якудза. Они молоды, сильны и непреклонны.

Свои инструкции они получают в тайном подземном храме, посвящённом их господину Суитенгу, духу моря.

Способность Детей Дракона проникать незамеченными, наносить удар и скрываться, не оставляя следов, просто поражает. Не известно ни одного документально подтверждённого случая пленения или смерти кого бы то ни было из них.

Повод вызвать их гнев – угроза невиновным людям. Путь Детей Дракона – тихое и эффективное устранение, они предпочитают действовать ножами, катаной и пистолетом, сводя разрушения к минимуму.

Каждый из Детей Дракона считается духовной частью Дракона и поэтому их не может быть больше пяти одновременно. У каждого из них также есть какая-то сверхчеловеческая способность, ассоциирующаяся с этой частью дракона, причём не известно, что это – магия, ретрогеника или киберснаряжение?

Клык Дракона. Владеет навыком Будзюцу и ядовитыми клыками, по воздействию аналогичными Виракс-Б.

Глаз Дракона. Идеально владеет лазером, видит в темноте.

Дыхание Дракона. Идеально управляется с огнём, может надолго задерживать дыхание.

Хвост Дракона. Профессионал в использовании буллпапа, ловок и подвижен.

Когти Дракона. Идеально владеет нэкоде, втягивающиеся когти - часть его руки.

У всех Детей Дракона есть навык Наблюдательности и как минимум одно боевое искусство ближнего боя. Помимо этого они получают навык владения автоматическим пистолетом и навык, ассоциирующийся с их частью Дракона. Дополнительно они могут обладать ещё тремя навыками каждый. Эмблемой группы является древнее изображение дракона. Определённого стиля одежды

нет, но обычно Дети Дракона одеваются по последней моде и носят стильные зеркальные очки.

Лига Восстановления Империи

Хорошо организованная, сплочённая организация террористов, ставящая своей целью свержение капиталистического демократического правительства и возрождение монархии с императором во главе страны. Они потратили огромные ресурсы на поиски родственников и наследников скончавшегося в 2017 году последнего императора. Они полны фанатичной любви и преданности к истории родной страны и ставят своей целью восстановление империи, национализацию и разгон парламента.

Основная часть организации находится в Токио, прочие ячейки раскиданы по стране и получают приказы через киберпространство. Они стараются следовать духу традиций самурайской культуры, и связаны клятвами слепого подчинения. Каждый из них с радостью умрёт, если получит такой приказ.

Методы работы организации связаны со взрывами, стрельбой и даже ракетными обстрелами машин с нежелательными на их взгляд общественными фигурами.

Каждая ячейка обычно получает список из 4 общественных фигур и два миллиона иен на то, чтобы устранить хотя бы двух лиц из этого списка. В случае провала они совершают ритуальное самоубийство. Каждому члену Лиги имплантирована капсула с цианидом.

Символом Лиги является стилизованное изображение тории, ворот храма.

Сыны Эдо

Банда технотеррористов, поставивших своей целью борьбу с прогрессом и технологией. Многие из них – студенты или выпускники технических вузов, не нашедшие себе работы в зайбацу. Их цели – высокотехнологичные проекты и занимающиеся ими компании. Экономической основой их деятельности является сектантство, основанное на синтетической религии «новой эры», многочисленные магазинчики с литературой о которой разбросаны по всему Токио и крупным городам страны.

Сыны Эдо – гении саботажа и технологических диверсий, хотя и не приемлют ретрогеники или кибернетики в своих телах. Тем не менее, это не мешает им пользоваться плодами высокой технологии, чтобы уничтожить другое проявление ненавистной им технологии.

Частью их идеологического базиса является мистицизм и магия, вера в карму, книгу перемен и Тау. Символ группы – инь-ян, но с кроваво-красным полем вместо белого.

07. Токио



Столица Японии. На расстоянии 45 километров от Императорского Дворца живёт 50 миллионов людей. В городе таких размеров сложно выделить какой-то один центр. Их несколько, и каждый из этих центров имеет свой неповторимый облик. Окружающие город пригороды – громадные общежития для городских работников. На севере Токио лежит плодородная равнина Канто. Токийский Залив на востоке открывается в Тихий Океан. Чиба и Иокогама разрослись, и являются практически частью Токио.

Ниже описано большинство легальных и нелегальных предприятий Токио, от нелегальных клиник Чиба до бурлящего чайнатауна в Иокогама.

Так называемый «пояс зайбацу» представляет собой сеть посёлков, находящихся в собственности крупных корпораций, и окружает город. Их обитатели каждый день едут в город на работу или работают в сети. Типичный корпоративный городок состоит из нескольких крупных блоков, в которых помимо жилья находятся рестораны, театры, школы и всё остальное, что только может понадобиться обитателям посёлка. Комплексы полностью самодостаточны и рассчитаны на все статусы – от роскошных пентхаусов сараримэнов на верхних уровнях, до маленьких квартирок разнорабочих на одном уровне с подвалами, гаражами и выходом на станции наземного и подземного транспорта.

Блоки корпоративных городков настолько крупны, что внутри них зачастую перемещаются на электрокарах и мотороллерах, не говоря уж о лифтах, эскалаторах, и вагончиках мини-метро.

Основные жилые районы вокруг Токио – Фунабаси, Мацудо, Кавагути, Митака, Мегуро, Синагава и Кавасаки.

Районы Токио:

Акасака

Традиционное место работы гейш, сохранившееся и на данный момент. Помимо этого экзотического и дорогостоящего эскортного бизнеса здесь также можно увидеть несколько наиболее дорогих и респектабельных ночных клубов. Значительное количество китайцев перебралось сюда после неприятностей в Гонконге, так что в этом районе можно встретить множество китайских ресторанов, клубов и шоу.

Акихабара

Рай для любителей высоких технологий. Здесь продаётся со скидками огромное количество электроники. Магазины, рынки, ларьки, торговые

представительства... здесь есть все и всё. Компьютеры и программы, место закупки большинства компьютерщиков города, точки сбыта краденой малосерийной и предсерийной техники... всё это можно найти здесь. И все, кому не безразличны высокие технологии, так или иначе посещают этот район.

Асакуса

Ночной город (Ёруматти). Здесь находится бесчисленное множество памятников старины и сувенирных магазинчиков, это один из старейших районов Токио. Когда-то этот район был центром развлечений, но его знаменитые театры остались в прошлом. Здесь расположен один из старейших храмов города, Сенсодзи, существующий уже более тысячи лет и привлекающий туристов со всего мира. Фестивали и ярмарки, проводимые возле храма, всегда многолюдны. Дорога к храму – Накамисе Дори, вымощенная камнем улица, усеяна бесчисленным количеством сувенирных лавочек, продающих традиционные японские сувениры. У её начала находятся Ворота Грома, Камаримон, возле которых несут стражу два гигантских деревянных стража, Дива. За храмом находится святилище Асакуса, родина фестиваля Сандза. Этот район относится к настоящему «Старому Токио».

Но, помимо культурного наследия, здесь расположены жалкие ночлежки тех, кого выдвинул со своей территории индустриальный комплекс Сумида Ривер. Дешёвые отели, банды, наркотики, сомнительные сделки и безработица правят бал в жилых кварталах этого района всего в нескольких шагах от нарядных улиц исторического центра. Преступность цветёт здесь буйным цветом.

Асакуса также известен под названием Ёруматти – «ночного города». Железнодорожные линии из Нарита и Чиба заканчиваются на станции Рёгоку возле Сумиды, и именно там оседает большая часть контрабандного железа в Токио. Помимо этого, Асакуса даёт прибежище бесчисленному количеству баров и клубов, вымирающих днём, но гремящих и сияющих в ночи. Бесконечный круговорот нелегальных сделок процветает здесь среди ярких вспышек неона, грохота музыки, шума людей в залах игровых автоматов. Бары, клубы, стрип-шоу, бордели, азартные игры, кофейни – все они готовы дать прибежище самому разнообразному отродью. Их девиз – ложь, обман, выгода.



Чиба сити

Новый деловой центр. В нём есть свой порт, а за складскими кварталами вздымаются к небу корпуса фабрик и корпоративные небоскрёбы. Но наиболее известная часть Чиба – клиники, госпитали, медицинские институты и лаборатории. Лучшие хирурги, генетики, пластические хирурги и кибертехники

живут и работают здесь. Наиболее прибыльные клиники Макита и Харуна находятся в этом районе. Но основу богатства района составляет чёрный рынок, расположенный в Нинсей, рядом с районами Сига и Байцу, между портом и корпоративной зоной. Здесь заключаются сделки по продаже и перепродаже наркотиков, контрабанды и краденого. Препараты из клиник и лабораторий продаются любому желающему, способному их оплатить, и растекаются отсюда по всему миру. Экспериментальные товары приносят наибольшую прибыль. Многие из того, что появляется здесь в продаже, в конечном итоге оказывается в розничной торговой сети в Асакуса.

Доки

Токийские доки – огромный лабиринт пирсов, складов, административных зданий, фабрик и промышленных предприятий. Большая их часть окружена высокими заборами с колючей проволокой и ярко освещена ночью. Немногочисленные жилые дома здесь пребывают в плачевном состоянии, и по своей воле тут обычно никто не селится – большую часть людей отсюда уже давно выселили разного рода предприятия.

Гиндза

Наиболее известный, как в хорошем, так и в плохом смысле этого слова торговый район. Центром Гиндза является улица Чуо-дори, протянувшаяся с северо-востока на юго-запад, заполненная магазинами, торговыми центрами и ресторанами. Харуми-дори ведёт от Хибая и Юракуто к театру Кабукидза, и дальше, к Тсукидзи, известному своим рыбным рынком району на берегу Токийского залива.

В переулках Гиндза находится множество специализированных магазинчиков, ресторанов, кофеен, баров и ночных клубов, зачастую эксклюзивных и дорогостоящих. Вечернее шествие гейш в кимоно на работу выглядит импровизированным парадом. Гиндза – центр роскошной жизни, район галерей искусств, модных ресторанов и ночных клубов.

Харадзюку

Центром Харадзюку является Омоте-Сандо, широкий бульвар, окаймлённый ресторанами, кофейнями, бутиками и специализированными магазинчиками. Омоте-сандо ведёт к святилищу Мэйдзи, а неподалёку находятся Мемориальный Музей искусств Юкиёэ Ота и святилище Того, где каждое 1 и 4 воскресенье месяца открывается рынок предметов старины. На подступах к святилищу находятся сцены, где танцуют подростки, одетые в стиле 1950-ых, 60-ых и 70-ых годов. В кофейнях и бутиках этого района зависает огромное количество токийской молодёжи. Клубы и рестораны живут в соответствии с последними капризами современной моды.

Район является центром культурного досуга, и именно в нём можно познакомиться с порядочной девушкой, которая тут просто так, а не на работе.

Икебукуро

Стал одним из новых центров города после завершения дорогостоящего проекта Солнечного Города на востоке от станции Икебуру. Солнечный Город целиком принадлежит Трансдайн КиберСистемс и управляется из 120-этажной пирамиды в центре района. Самый быстрый лифт в мире поднимается на высоту

120 этажа всего за 35 секунд. В этом районе города находятся аквариум, музей востока и театр.

Икебукуро – ворота в северо-западные пригороды Токио, обслуживается пригородными электричками и линиями метро, и зачастую его улицы забиты огромным количеством людей.

У Икебукуро свой неповторимый облик, тут свои рестораны, бары и клубы. Корпоративная застройка рассчитана в основном на удовлетворение нужд постоянных обитателей района, так что посторонним тут не могут предложить каких-либо особых развлечений, которых не было бы в более популярных районах Токио.

Отдельно стоит упомянуть расположенный в этом районе жилой купол Синобидзава, вмещающий в себя административную штаб-квартиру этой компании и несколько примыкающих к нему куполов поменьше.

Императорский Дворец

За Маруноути находится Императорский Дворец, резиденция императорской семьи. Раскинувшиеся на 100 гектаров постройки накрыты полностью прозрачным защитным куполом. Впечатляющие башни и массивные каменные стены дворца сохранились в неприкосновенности. Дворцовая площадь, восточный сад и парк Китаномару – главные аттракционы комплекса. Широкая и открытая площадь с двойным мостом Нидзюбаси – место прогулок сараримэнов и юных парочек, именно здесь находится фонтан, выстроенный в честь помолвки принца и принцессы. За дворцовой площадью находится парк Хибая, в котором смешаны воедино западные и восточные традиции. Замыкают его зал собраний Хибая и Библиотека. В Хибая находится значительное количество популярных кинотеатров и театров Токио.

Касумигасеки

Квартал правительства. Административный центр Японии. Министерства и правительственные агентства расположены именно здесь, к югу от Императорского Дворца. Именно здесь можно увидеть две заслуживающих внимания достопримечательности - здание парламента и представителей полиции, которые действительно выполняют свои прямые служебные обязанности.

Маруноути

Деловой район. Расположен между Токийским Вокзалом и императорским дворцом, является центром, в котором собраны воедино небоскрёбы крупнейших зайбацу и банков города. На улицах этого района дежурит огромное количество полиции.

Новый Конг

Стихийное поселение китайских беженцев в Токийском Заливе. Плавучие дома, сампаны, баржи, поставленные на прикол корабли вмещают в себя огромное количество нищих беженцев. Представители этого района не могут рассчитывать ни на какую работу, кроме низкооплачиваемой или нелегальной.

Отаномизу

Район размещения наиболее престижных учебных заведений Токио. В Дзимбото находится большинство популярных книжных магазинов города,

занимающихся в том числе перепродажей и букинистикой. Помимо этого, в Отаномизу находится Токио Коммингу Коттокан, вместившее более чем 50 магазинов антиквариата, и Николайдо, русская православная церковь, построенная в 1884 году. На другой стороне района находятся храм Юсима Сейдо и святилище Канда Миодзин. В парке Уэно находится крупнейший университет Японии - Токийский. Другие крупные учебные заведения – Мейдзи, Нихон, Медицины и стоматологии, Хосей, Кейо, Васеда, Риккё, и Гакусюин. Жизнь в этом районе пронизана неформальным духом бесконечной студенческой вечеринки.

Искусственный остров «Project island»

На данный момент служит местом жительства 250 000 человек, вмещающая помимо них исследовательские и фабричные постройки зайбацу, а также центры досуга для его жителей. Правительство почти не вмешивается в жизнь на острове, так что она регулируется в основном местными корпорациями. На острове есть свой аэропорт. С суши остров соединён мостом, идущим до восточных доков.

Роппонги

Центр развлечений. Жизнь в нём начинается около 11 часов вечера. Здесь в буквальном смысле слова сотни баров, кофеен, пивных и ресторанов, рассчитанных на средний класс, дешёвых и подороже. Именно здесь находится знаменитый клуб «чёрный дождь», в котором в 2023 году ракетная перестрелка якудза послужила причиной смерти 11 человек. В здешних клубах играет лучшая музыка и выступают лучшие диджеи, не говоря уж о регулярных живых концертах. Группы со всей Японии собираются здесь, чтобы их услышали и оценили. В клубах Роппонги традиционно собирается огромное количество иностранцев. Именно в этом районе, в расположенном неподалёку парке Сиба, стоит 333-метровая Токийская Телебашня, напоминающая своим дизайном башню Эйфеля. На башне находятся два обзорных этажа, привлекающих множество туристов.

Сибуя

Центр моды. И днём и ночью на его улицах пребывает огромное количество молодёжи. Улица Коэн-дори заполнена яркими витринами торговых комплексов, продающих одежду, сделанную в соответствии с последним пискom моды. За Коэн-дори находится святилище Мэйдзи и старый олимпийский стадион. Рядом находится центр NHK, японской телерадиокомпании. Здесь же, в Сибуя, находится и KDD, ведущая зайбацу на рынке коммуникаций. Сибуя - центр медиа-индустрии. Помимо актёров и туристов, здесь можно найти огромное количество модных ресторанов, баров и мест досуга и отдыха. Здесь же есть значительное количество кинотеатров.

Синдзюку

Ещё один токийский центр развлечений. Он также является важной частью транспортной сети города, обслуживая пригородные железные дороги Кейо, Сейбу и Одакю, а также две линии токийской подземки. К западу от станции Синдзюку находится квартал небоскрёбов. Отели, корпоративные здания с подземными торговыми центрами, на верхних этажах располагаются фешенебельные рестораны с обзорной площадкой. К востоку от станции находится Кабукито, издавна известный район развлечений, где смешиваются

богатые, бедные, туристы и преступники, ищущие развлечений и поживы. Этот район давно и прочно находится в руках якудза, и может похвастаться самыми криминогенными барами города. Он просто набит точками сбыта наркотиков, борделями и игровыми залами. Точки сбора бандитов, стрип-клубы, порносалоны – все, кто платят, имеют право на жизнь здесь.

Уэно



Часть старого Токио. Известна своими парками и культурными центрами, такими как музей Науки, музей Искусства и Национальный Музей. В парке к югу от пруда Синобадзу находится фольклорный музей, посвящённый реконструкции облика средневековой Японии. Этот парк известен сезоном цветения сакуры. В этот период группы людей – друзья, семьи, работники зайбацу, устраивают тут пикники, порой оставаясь на ночь.

Терминал Уэно – отправная точка для железнодорожных рейсов на север страны. Станцию окружает ещё один известный торговый район Токио – рынок Амеёко. Здесь можно приобрести широкий ассортимент товаров по относительно низким ценам. Продукты, украшения, часы, одежду, обувь, электронику...

Во время весенней сессии в святилище Юсима Тендзин можно повстречать огромное количество студентов, молящихся об удачной сдаче. Здесь процветают традиции, торговля сувенирами и развлечения для туристов.

Иокогама

Этот город – крупнейший порт страны. Бесчисленные гавани, доки, склады, фабрики и топливные хранилища протянулись на огромной площади. Это то место, где оседает значительное количество иммигрантов, и именно поэтому в нём находится один из самых крупных чайнатаунов - Тюкагай... и одна из самых сильных криминальных общин китайских Триад. Район является зоной постоянной борьбы триад с якудза за передел сфер влияния.

Тюкагай находится на берегу реки Накамура, возле гавани.

В Иокогаме находится Музей Шёлка, а также знаменитый парк Ямасита, с которого открывается вид на порт. В парке находится Морская Башня с обзорными платформами, привлекающими множество туристов. Ландшафтный

сад Санкей-эн вмещает множество роскошных вилл и павильонов, вписанных в ландшафт и богато украшенных живыми зелёными насаждениями. В Иокогаме также расположен космопорт, на девятикилометровом посадочном поле которого садятся и взлетают космические шаттлы и баллистические лайнеры.

Токийский кошмар: Советы Мастеру Игры по созданию атмосферы



Представьте себе переливы живого неоновового свечения, каньоны уносящихся к небу стеклянных стен небоскрёбов и буйство рекламного видео на огромных экранах.

Представьте себе улицы, залитые светом от миллионов реклам, светящихся знаков, мигающих фонарей, улицы, наполненные мчащимися под звуки сирен хOVERкарами и забитые бесчисленным множеством людей. Токио – лабиринт переходов, улиц, переулков, лестниц, прозрачных труб со стремительно носящимися лифтами, площадей, подземных переходов, мостов, аллей и тоннелей. Это смешение бесчисленных архитектурных стилей самых разных эпох. Персонажи – лишь микроскопическая пылинка по сравнению с раскинувшимся вокруг них городом.

Куда бы они ни шли, вокруг будут люди. Персонажи практически никогда не будут одни. Подробно описывайте игрокам круговорот людей и событий, окружающий их персонажей, пусть клаустрофобия, страх и паранойя будут их основными впечатлениями от окружающего, пусть они сами пытаются выяснить, где притаилась угроза.

Достойные упоминания мелкие штрихи описаний окружающей персонажей обстановки для создания правильной игровой атмосферы:

Столбы пара, дым и туман.
Оранжевое или красное небо.
Портовые краны, корабли, гудки сирен в порту.
Бегущая световая реклама казино.
Литые чашки без ручек.
Гангура (японки с затемнённой кожей и высветленными волосами, модницы)
Лапша быстрого приготовления и коробки с бенто.
Бонсай в клубах.
Голубой неон и стекло как элементы отделки.
Разноцветные флаги и вертикальные вымпелы.
Панельные зеркальные стены.
Переполненная канализация, грязные лужи.
Уличные роботы-уборщики
Отаку и косплееры - причудливо одетые фанаты мультфильмов, устраивающие свои парады на улицах в облике любимых героев.
Обилие велосипедов везде –и на улицах и на стоянках.
Железная дорога на эстакадах над головой.
Вспышки сварочных аппаратов в металлических скелетах строящихся зданий
Музыка, льющаяся практически с каждой витрины.
Здания, похожие на уносящиеся ввысь громады жидкого света.
Трубы над улицами.
Флаги на мотоциклах.
Рекламные плакаты и ролики в стиле манги и аниме.
Грузовики с длинными рядами фар.
Пиво Кирин, Асахи и Саппоро.
Огромные вентиляторы, через которые пробивается свет.
Жалюзи, игра проходящего сквозь них света и тени.
Эскалаторы.
Люди всех возрастов, читающие порнографическую и не очень мангу в метро и на улицах города.
Бензиновые переливы на дорогах и поверхности воды.
Вращающиеся рекламные знаки.
Пирамиды телевизоров за стеклом витрин.
Дождь, барабнящий по мозаичным плиткам переходов.
Граффити.
Рабочие, спешащие куда-то на велосипедах.
Пар или дождь, сквозь который пробиваются вспышки светофоров, тревожных сигналов и полицейских мигалок.
Бесконечные многочасовые дожди.

Зайбацу по своему стилю ориентирована на действие и полна перестрелок, погонь и взрывов. Есть три основных элемента для сопоставления стиля игры с законами жанра.

Для начала –забудьте о патронах к обычному оружию. Предполагается, что у любого персонажа есть с собой столько обойм к стрелковому оружию, сколько ему потребуется. Только критически проваленный бросок может положить конец стрельбе.

Во-вторых – начинайте игру с действия. Классические детективы – скучны, занудны, требуют дотошного внимания к мелочам, стопорятся после первой же упущенной улики и по большому счёту – интересны только их автору. Пусть пишет рассказы, если ему так уж хочется, но игра должна начинаться с действия! Любая завязка хороша, если она сразу же бросает игроков в водоворот событий.

В-третьих – разбивайте сюжет на несколько связанных между собой ключевых сцен, которые сами по себе могли бы стать украшением любого аниме-боевика. Рекомендуется вести игру таким образом, чтобы один её «эпизод» умещался целиком в игровую сессию и включал в себя только две основных сцены – завязку и финал. Сделайте их яркими и запоминающимися, громкими, насыщенными адреналином. Думайте о стереотипах популярных сериалов, которые можно было бы адаптировать к вашему сюжету. Выше по тексту описано значительное количество популярных туристических и промышленных объектов, каждый из которых достоин хотя бы одной оживлённой перестрелки на его территории. Драки и перестрелки в барах, парках, музеях, на территории роботизированных фабрик или среди массивных металлических балок недостроенных небоскрёбов... думаю, вы видели как минимум один фильм, эксплуатирующий подобные элементы сюжета. Не стесняйтесь их заимствовать. В конце концов - разнесите, наконец, обзорную площадку Токийской Телебашни!



Очевидно, что для того, чтобы сюжет был интересным, начальная сцена должна оставлять ряд вопросов без ответов. Зачем этому человеку было кончать жизнь самоубийством? Что означают все эти бесконечные анонимные сообщения от неизвестного адресата? Кто стоит за непонятной закулисной вознёй, управляя всем происходящим? Пусть сюжетная линия извивается как змея с перебитым хребтом, постоянно ставя всё с ног на голову. Подставляйте игроков, предавайте их, заставляйте их почувствовать себя пешками в чужой игре, и давайте им возможность отомстить за это. И главное – не стесняйтесь делать финалы сюжета яркими, кровавыми, зрелищными и насыщенными стрельбой и взрывами.

Ночной город:

На грани отчаяния в Асакуса.

Ночной город – район, где крутится большая часть нелегальных сделок, где проходит жизнь тех, кто к ним причастен. Корпорации, банды, одиночки... все они встречаются здесь, в барах, стрип-клубах, тайных комнатах для переговоров, нелегальных мастерских и клиниках. Паранойя - вот истинный дух этого места. Каждую секунду здесь что-то происходит. Дешёвые бары и бордели, нищие и отчаявшиеся беженцы, преступники и мошенники, корпораты из Чиба, богатые туристы, ищущие приключений представители золотой молодёжи - здесь можно встретить кого угодно.

Пусть этот район станет центром интриг и опасностей, формирующим атмосферу вашей игры. Заставьте игроков почувствовать себя своими в этом средоточии хаоса, пусть они знают его лучше, чем путь от своего дома до магазина.

08. Жизнь в Японии

Транспорт:

Подземка:

Быстрый и эффективный способ добраться куда бы то ни было. В часы пик утром и вечером переполнена. Билеты покупаются в автоматах, пробиваются на входе и собираются на выходе.

Кольцевая линия Яманотэ.

Идёт вокруг центрального Токио и соединяется со множеством радиальных линий и железнодорожных платформ. Большая часть маршрутов идёт по эстакадам на поверхности, предоставляя неплохой вид на город. Поезда этой линии имеют характерную светло-зелёную окраску.

Автобусы.

Поездка, независимо от направления и расстояния, стоит фиксированные 200 иен. Маршруты охватывают все уголки города.

Такси.

Базовый тариф – 500 иен за первые 2 километра и 200 – за каждый сверх того. Свободные такси отмечены красным маячком. Пассажирская дверь открывается и закрывается с пульта водителя, отгороженного от пассажирского салона. Последнее время всё чаще появляются такси-роботы.

Лифты и транспортные капсулы.

Во множестве крупных зданий лифты и эскалаторы являются основным транспортом, охватывая практически всю внутреннюю структуру здания и позволяя быстро и эффективно перемещаться в буквальном смысле слова на сотни метров.

Коммуникации.

Большинство муниципальных телефонов до сих пор работают только в аудио-режиме. Все они принимают платежи с кредитных карточек. Звонки по городу стоят 10 иен в минуту, междугородние – 100, интернациональные - 500.

Снаряжение

Игроки имеют тенденцию страдать синдромом хомяка и тащить с собой всё, что только может им понадобиться. Во избежание подобного, считайте, что независимо от силы, персонаж может комфортно переносить 8 предметов. Если вы считаете оправданным использование обойм и уделяете внимание расходу боеприпасов - десять предметов. Большие предметы, вроде лазера или буллпапа считаются за 2. Броня считается частью одежды. Превышение количества переносимых предметов даёт модификатор в -2 на все действия. Помимо этого что-то может просто выскользнуть и упасть, если оно плохо закреплено.

Боевое снаряжение

Бронежилет скрытого ношения. 50 000 иен. KD 12.

Не заметен под одеждой или выглядит как часть её, например – элегантный чёрный костюм...

Бронежилет. 20 000 иен. KD 16.

Стандартный жилет полиции, армии и охранных предприятий. Продажа и ношение частным лицам запрещены.

Боевой костюм. 200 000 иен. KD 30.

Полностью закрывающий тело бронекостюм с сервоприводами и подвеской для снаряжения и оружия. Для частных лиц запрещён.

Боекомплект, 1 обойма – 1000 иен. Опционально. Можете игнорировать для простоты игры.

Автопистолет. 15 000 иен.

Точность 0, наносимый вред 3кб, дистанция ведения огня 50 метров, скорострельность 3 одиночных или очереди в 5/15/30 выстрелов, боекомплект 30 выстрелов.

Буллпап. 30 000 иен.

Точность 0, наносимый вред 6кб, дистанция ведения огня 200 метров, скорострельность – 3 одиночных, или очереди по 5, 20, 60 выстрелов, боекомплект 60 выстрелов.

Оружие ближнего боя (сай, катана, нунчаки и так далее) – от 2 000 до 8 000 иен. Вред – от 2кб до 4кб в зависимости от качества исполнения. Оружие, не обладающее режущей кромкой, наносит шоковые повреждения.



Мина противопехотная. 10 000 иен.

Направленного взрыва, накрывает 90-градусную зону впереди себя мелкими стальными шариками. Устанавливается легко, с модификатором +3. Дистанция уверенного поражения целей – до 40 метров. Все в радиусе поражения получают 5кб вреда. Поставляется с крепёжным снаряжением и дистанционным радио-детонатором с 50-метровой дальностью действия. Может маскироваться.

Фугасная мина. 25 000 иен. Установка простая и интуитивно понятная, с модификатором +3. Взрыв по таймеру в течение 24 часов или по радио с расстояния до 50 метров. Наносимый вред – 2К

Дракон. 15 000 иен. Компактный огнемёт.

Точность 0, наносимый вред 2кб/заряд, дистанция ведения огня 10 метров, скорострельность - серия от 1 до 5 пусков, боекомплект 6 зарядов.

Огнемёт. 30 000 иен.

Полноценный огнемёт с большим боекомплектом и дистанцией поражения целей. Точность 0, наносимый вред 2кб/заряд, дистанция ведения огня 30 метров, скорострельность – от 1 до 12 пусков, боекомплект 24 заряда.

Граната, дымовая или шоковая. 1000 иен.

Шоковая граната наносит 6кб ошеломляющего вреда. В замкнутом помещении это число удваивается. Все, кто смотрит в направлении взрыва без защиты глаз, слепнут по проваленному броску на рефлекс. В противном случае, они получают частичную слепоту –2 на 1кб раундов.

Граната газовая. 2000 иен.

Заряжена сонным газом, наносящим 6кб шоковых повреждений каждую фазу всем, кто не задерживает дыхание. В первую фазу проверяются рефлекс, в случае проваленного броска – граната успевает оказать своё действие. Задержавшие дыхание задыхаются по стандартным правилам удушья.

Граната осколочная. 3000 иен.

Наносит 5кб вреда при взрыве и 3кб осколками всем в радиусе 5 метров.

Напалм. 5000 иен.

Расплёскивает 6кб огненной смеси при срабатывании.

Гранатомёт. 40 000 иен.

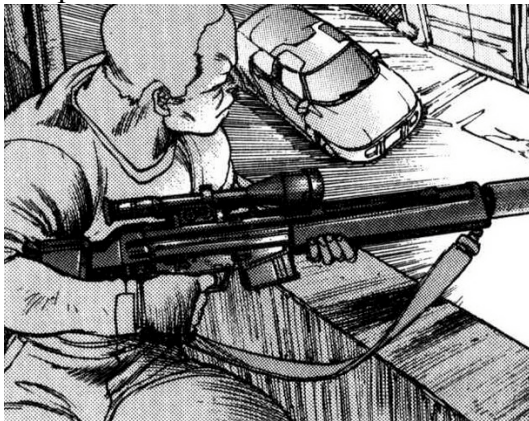
Устройство для стрельбы гранатами. Есть миниатюрные версии для крепления под ствол на буллпап, а также помповые и барабанные ружья с боекомплектом в 4-6 выстрелов.

Дистанция ведения огня 100 метров.

Управляемая ракета. 20 000 иен.

Миниатюрная ракета, переносимая вместе с пусковым устройством и приборами управления в небольшом металлическом чемоданчике. Наносит 2К вреда. Дистанция ведения огня - до 500 метров.

Лазер. 60 000 иен.



Оружие профессиональных убийц, похожее на снайперскую винтовку, только заметно легче и удобнее, поскольку не имеет характерной для стрелкового оружия отдачи. Применяется только вместе со снайперским прицелом, для перестрелок на ближнем расстоянии в силу конструктивных особенностей годится плохо.

Точность +2, вред 12к6, дистанция ведения огня до 500 метров,

скорострельность 1, боекомплект – перезаряжаемая батарея на 20 импульсов.

Лазерный прицел. 8000 иен.

Даёт +1 к точности оружия.

Пулемёт. 180 000 иен.

Оружие огневого подавления. Применяется с сошек или упора, при стрельбе с рук точность падает до -2. Точность 0, вред 6к6, дистанция ведения огня 250 метров, скорострельность – очереди по 10/20/60 выстрелов, боекомплект 120 выстрелов.

Штурмовое ружьё 40 000 иен.

Дальнейшее развитие дробовика, это оружие стреляет специализированными боеприпасами из множества малокалиберных оперённых стрелок. Наносит жуткие повреждения на относительно короткой дистанции.

Точность +2, вред 9к6, дистанция ведения огня до 100 метров, скорострельность – 3 одиночных или 3 серии по 3 выстрела, боекомплект 20 выстрелов.



Штурмовой пистолет. 20 000 иен.

Малоразмерный аналог штурмового ружья для перестрелок на ближней дистанции.

Точность +1, вред 9к6, дистанция ведения огня – до 25 метров, скорострельность 3 одиночных выстрела, боекомплект 6 выстрелов.

Газовый баллончик. 2000 иен.

Дистанция атаки газом - 5 метров. Миниатюрен, легко скрывается. Одноразовый.

Глушитель. 10 000 иен.

Значительно уменьшает яркость вспышек при стрельбе и громкость выстрелов.

Киберпулемёт. 200 000 иен. Обычный пулемёт, переделанный под работу с полностью автоматизированной турели. Поставляется с двумя десятками

маркеров «свой-чужой». Контролируется с пульта, передаёт картинку на центр слежения. Может управляться даже с мобильного телефона. Запас автономности – 48 часов. Имеет переходники для питания от сети.

Медицина



Сканер альфа-волн. 5 000 000 иен.

Сканирует излучения мозга. Может на основе анализа отличить известного банку данных человека от удачно притворяющегося им двойника. Используется для редактирования и записи памяти клонов.

Фактор К. 1 000 иен.

Комплексный химический препарат в шприц-капсуле. Сохраняет мозг живым на срок до 3к6 часов. Применяется для эвакуации головы в безопасное место.

Фиксаторы, ремни и зажимы. 2500 иен.

Достаточны для надёжной и относительно комфортной фиксации одного человека, не позволяют ему как-либо двигаться или повредить себе.

Морозильник. 30 000 иен.

Переносной крио-блок. Рассчитан на переноску головы или шести образцов тканей в стандартных колбах. Снабжён удобной ручкой для переноски и замком под ключ-карту. Батарея на 48 часов автономного режима.

Аптечка. 2500 иен.

Помогает остановить кровотечение и зафиксировать пациента в его текущем состоянии, предотвратив смерть.

Хирургический набор. 25 000 иен.

Металлический чемоданчик с набором инструментов и средств полевой хирургии.

Клон-страховка. 10 500 000 иен.

Комплекс услуг по эвакуации памяти и пересадке её в молодого клона.

Смена лица хирургически. 50 000 иен.

Операция на ранении. 10 000 иен.

Критическое медицинское вмешательство. 80 000 иен.

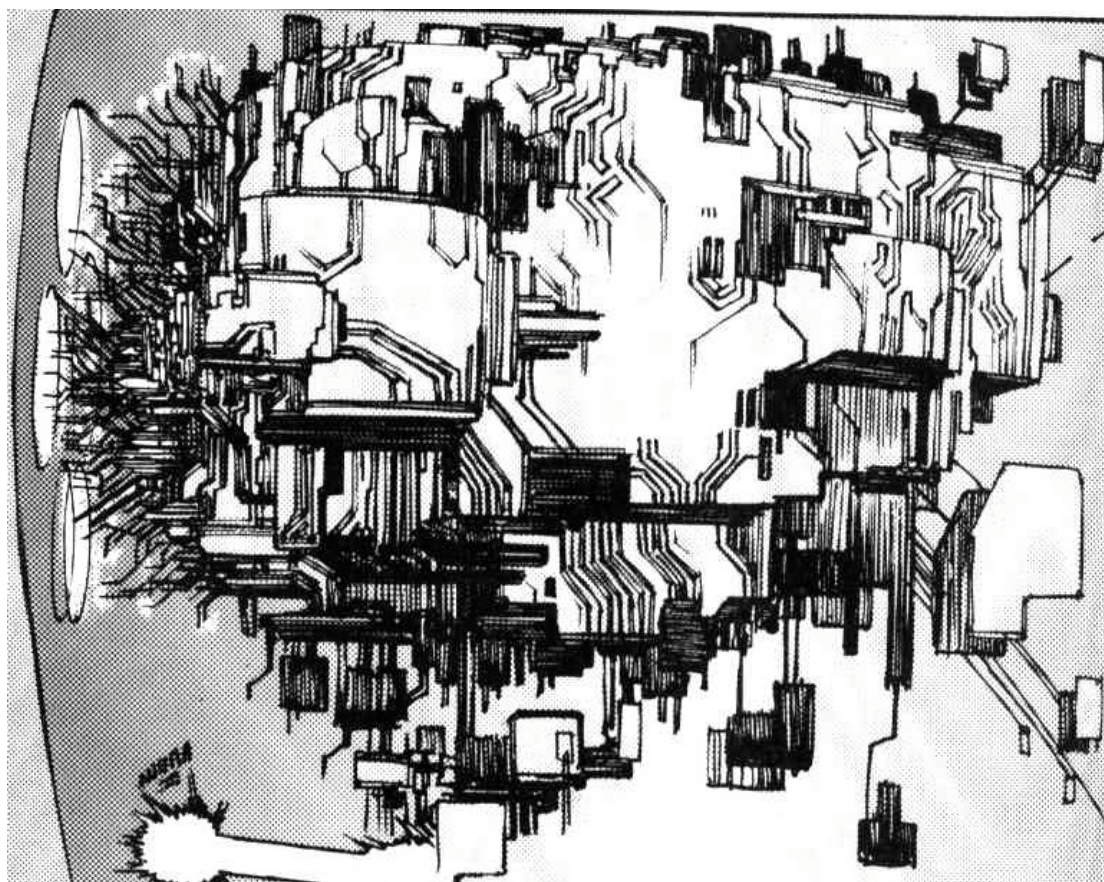
Лечение наркозависимости. 10 x цену наркотика за каждый день двухнедельного реабилитационного курса.

Возвращение из состояния клинической смерти. 100 000 иен.

Реконструкция. 1 000 000 иен.

Полное ультразвуковое сканирование тела. 50 000 иен.

Машина Войт-Кампфа. 250 000 иен. Детектор лжи. Помогает выявлять клонов посредством серии тестов.



Кибертех:

Биомонитор. 500 000 иен.

Набор сенсоров, имплантированных в тело. Собирает информацию о температуре, давлении, нервной активности, уровне сахара, алкоголя и токсинов в крови. Данные выводятся на подкожный монитор на запястье. Система может в ограниченных пределах управлять этими параметрами.

Черепная бомба (кортекс). 2 000 000 иен.

Миниатюрный заряд взрывчатки в голове. Гарантированно разносит её вдребезги, вместе со всей хранящейся в ней секретной информацией, забрызгивая окружающих фрагментами черепа и мозговой ткани. Очень зрелищно. Очень надёжно.

Бомба может активироваться телефонным звонком, если клиент услышит кодовую фразу. Зачастую именно так она используется с теми «террористами поневоле», кому тайком имплантировали усиленный заряд в ходе безобидной операции. Имеет шанс (или даже гарантию) случайного срабатывания при слишком тщательном сканировании.

Маячок. 80 000 иен.

Имплантируется в тело и по получению кодового сигнала регулярно сообщает о своём местоположении. Может удалённо цепляться к телефонным линиям. Дистанция уверенного приёма сигнала - 5 километров, запас энергии достаточен для недели работы устройства.

Сим-стим рекодер. 100 000 иен.

Комплекс датчиков, собирающих и записывающих ощущения носителя и передающий их на специализированный компьютерный пульт для редактирования и записи. После редакторской обработки любой желающий может «пережить» записанное так, словно это – его собственные ощущения.

Основа популярного искусства нового времени, широко используется в массовых дешёвых постановках класса «ужин со знаменитостью» и в порнографии.

Биочасы. 10 000 иен.

Продукт модных генетических технологий – органическая колония люминофоров под кожей, функционирующая как стильные часы. Символ статуса у «золотой молодёжи», предмет зависти, подделок и спекуляций. Качество подделок значительно варьируется, возможны самые причудливые и неожиданные мутации.

Пища

Завтрак в ресторане. 1000 иен.

Завтрак в кофейне. 450 иен.

Тейсоку (готовый ланч) 1000 иен.

Обед. 3000 иен.

Бенто (коробочный обед) 2500 иен.

Пиво, бутылка 500 иен.

Саке, бутылка 500 иен.

Средства передвижения



Броневик. 20 000 000 иен.

Шестиколёсная бронемашина полиции с пулемётом и гранатомётами. Обладает шестью местами для десанта, оборудованными для ведения стрельбы изнутри машины. Живучесть 4К, броня 1К, скорость обычная.

Бронелимузин. 2 000 000 иен.

Дорогая игрушка крупных зайбацу, комфортабельная машина со своим выходом в сеть, баром и минителевизором. Структура 200, машина покрыта лёгкой противопульной бронёй 30KD.

Примечание: любая машина может быть бронирована за удвоение цены.

Городской автомобиль. 300 000 иен.

Маленький дешёвый и экономичный электрокар, похожий на ярко раскрашенную мыльницу на колёсах. Медленный. Структура 50, KD 10.

Седан. 500 000 иен.

Полноценная машина на химическом топливе. Структура 100, KD 10, скорость обычная.

Танк.

75 000 000 иен.

Чисто армейская боевая машина. Пушка, гранатомёты, автоматические пулемёты на башне. Боекомплект к пушке – 35 снарядов на 4К вреда каждый. Скорость обычная. Живучесть 6К, броня 1К в уязвимых местах.

Автодом. 1 000 000 иен.

Популярная машина, используемая в качестве мобильной базы оперативниками многих зайбацу. Внутри более чем достаточно места для шестерых оперативников и специального оборудования.

Скорость обычная. Структура 200, KD 10.

Спортивная машина. 1 500 000 иен.

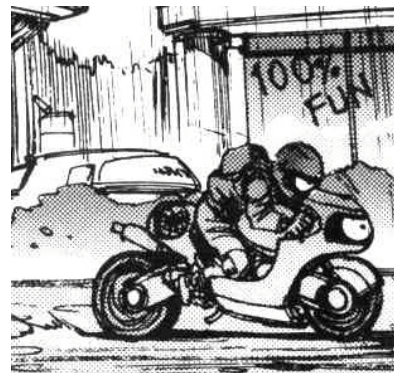
Дорогой спортивный автомобиль. Скоростной и престижный.

Структура 100, KD 10.

зайбацу

Мотоцикл. 100 000 иен.

Скоростное двухколёсное средство передвижения. Очень ценится во многочисленных городских бандах. Структура 50, KD 10.



Ховер. 5 000 000 иен.

Стандартный седан, дополненный реактивным шасси. Рассчитан на четверых пассажиров, может перевозить некоторое количество багажа.

Структура 100, KD 10, скоростной, летает.

Ховертранспорт. 20 000 000 иен.

Популярен в армии и зайбацу как средство оперативной доставки ценных грузов и персонала. 10 пассажиров и грузовой отсек. Покрит лёгкой бронёй.

Структура 2K, броня KD 30.

Компьютеры



Амстрад С-22. 2 слота. 20 000 иен

Тошиба паралайн 3030. 3 слота. 50 000 иен.

Хосака Голдстар 4.4 слота. 100 000 иен.

Хитахи нетспэйс 5. 5 слотов. 200 000 иен.

Оно-сендай Киберспэйс 6. 6 слотов. 500 000 иен.

Домашний компьютер. 150 000 иен. Принтер, сканер, прочие периферийные устройства, выход в сеть.

Палм. 6000 иен.

Простенькая электронная записная книжка. Как правило, совмещена с телевизором, телефоном и аудио и видео плеером.

Смарткарта. 100 иен.

Стандартный миниатюрный носитель информации.

Программы.

Бизнес-набор. 100 000 иен.

Стандартный набор лицензионных программ для работы в офисе.

База данных. 10 000 иен.

Набор данных по определённой теме. Цена средняя, может заметно варьироваться в связи с доступностью информации.

Обработчик информации. 30 000 иен.

Аналитический модуль, работающий по технологиям искусственного интеллекта. Способен проводить постоянный самостоятельный поиск в сети, выдавая связный документ по теме поиска.

Ломщик.

Программа для взлома данных. Цена сильно зависит от качества. Даёт бонус на взлом в размере своего класса.

Класс 1 – 5000 иен.

Класс 2 - 7000 иен,

Класс 3 – 12 000 иен.

Класс 4 – 20 000 иен

Класс 5 – 40 000 иен

Класс 6 – 60 000 иен

Класс 7 – 150 000 иен

Класс 8 – 300 000 иен

Класс 9 – 600 000 иен

Класс 10 - 1 200 000 иен.

Редактор изображений. 50 000 иен.

Программа для обработки и редактирования фотографий и видео.

Симулятор личности. 100 000 иен.

В зависимости от корректности введенных параметров, позволяет относительно удачно предсказать поведение субъекта в каких-либо условиях.

Текстовый редактор. 10 000 иен.

Набор программ для набора и форматирования текста. Позволяет проводить на своей машине полный цикл работы с текстом, включая подготовку к печати.

Технологический анализатор. 20 000 иен.

Программа для обработки технологической информации с автоматизированного ремонтного комплекса. Используется в мастерских для анализа повреждённой техники. Даёт +2 на ремонт.

Переводчик. 100 000 иен.

Программа перевода с одного языка на другой. Работает достаточно корректно для уверенного понимания собеседника.

Видеоконференция. 20 000 иен.

Полный набор программ и устройств, необходимых для проведения защищённой видеоконференции в реальном времени.

Звукоанализатор. 150 000 иен.

Программа анализа голоса и эмоционального фона людей. Создавалась больше для работы со звуком и постановкой голоса, но может использоваться как не очень надёжный детектор лжи.

Электроника

Бинокль. 20 000 иен.

Снабжён лазерным дальномером и ночным видением.

Бинокль, карманный. 2000 иен.

Камера. 40 000 иен.

Ведёт запись видео и статичных изображений на стандартные смарткарты.

Мобильный телефон. 10 000 иен.

Термооптический камуфляж. 200 000 иен.

Армейский камуфляжный костюм, позволяющий пользователю сливаться с его окружением, делая того почти невидимым при условии сохранения неподвижности. При перемещении фигура пользователя всё же достаточно заметна для того, чтобы вести по ней эффективный огонь. Батареи хватает на час работы. При порезах и повреждениях костюм отключается, превращаясь в обычную серую тряпку.

Очки ночного видения. 25 000 иен.

Телефонный блок. 15 000 иен.

Видеотелефон, автоответчик, факс в одном компактном блоке.

Уоки-токи. 8000 иен.

Карманное радио с дальностью действия в 3-5 километров.

Радио сканер. 20 000 иен. Многодиапазонный частотный сканер с возможностью фиксации до 20 каналов одновременно. Дистанция приёма – 10 километров.

Радио гарнитура. 4000 иен.

Устройство скрытого ношения, позволяющее уверенные радиопереговоры на дистанции до 50 метров.

Симстим-плеер. 50 000 иен.

Устройство для воспроизведения сим-стим, записей ощущений другого человека. Популярный предмет домашней обстановки.

Сим-стим редактор. 500 000 иен.

Устройство для записи и редактирования сим-стим записей. Обладает аппаратурой для уверенного приёма сигнала с расстояния до 120 метров.

Тактические очки. 100 000 иен.

Армейское устройство, сочетающее в себе комплекс приборов ночного видения, дальномеров и компьютерных фильтров, облегчающих ведение огня по цели.

Тепловизор. 300 000 иен.

Массивный блок, позволяющий видеть в термальном диапазоне. Позволяет обнаружить скрытые объекты по выделяемому ими теплу.

Роботы

В настоящее время производится огромное количество специализированных роботов для выполнения самых разнообразных заданий – от горнопроходческой деятельности, до домашней уборки. Разумеется, значительная часть этих роботов – специализированные устройства, чья форма задаётся исключительно их функцией. Но есть также и серия машин антропоморфной формы, разработанных компанией Трансдайн Киберсистемс.

Их компьютеры достаточно сложны для того, чтобы понимать речевые команды, а база данных включает в себя достаточно большой словарный запас, чтобы понимать приказы, отданные в вольной форме.

В целях психологического комфорта пользователей, роботы делаются максимально похожими на людей. Внешние покровы достаточно точно имитируют человеческую кожу, а общий уровень исполнения достаточен для того, чтобы спросом пользовалась даже рассчитанная на извращенцев секс-кукла.

Наибольшей популярностью пользуется линейка гражданских моделей «тип 120», выполняющих функции горничных и подсобных офисных работников. Структура модели 120 составляет 20 SDP, прочность внешних покровов – 3 KD. В модели программно блокирована возможность осуществления боевой деятельности. Для выполнения трудоёмкой физической деятельности модель не предназначена.

В последнее время также отмечается и рост заказов на предназначенную для ведения полицейских и боевых операций модель «тип 101»

Модели 101 широко используются рядом тоталитарных правительств, крупными компаниями и организованной преступностью как надёжные телохранители и молчаливые убийцы.

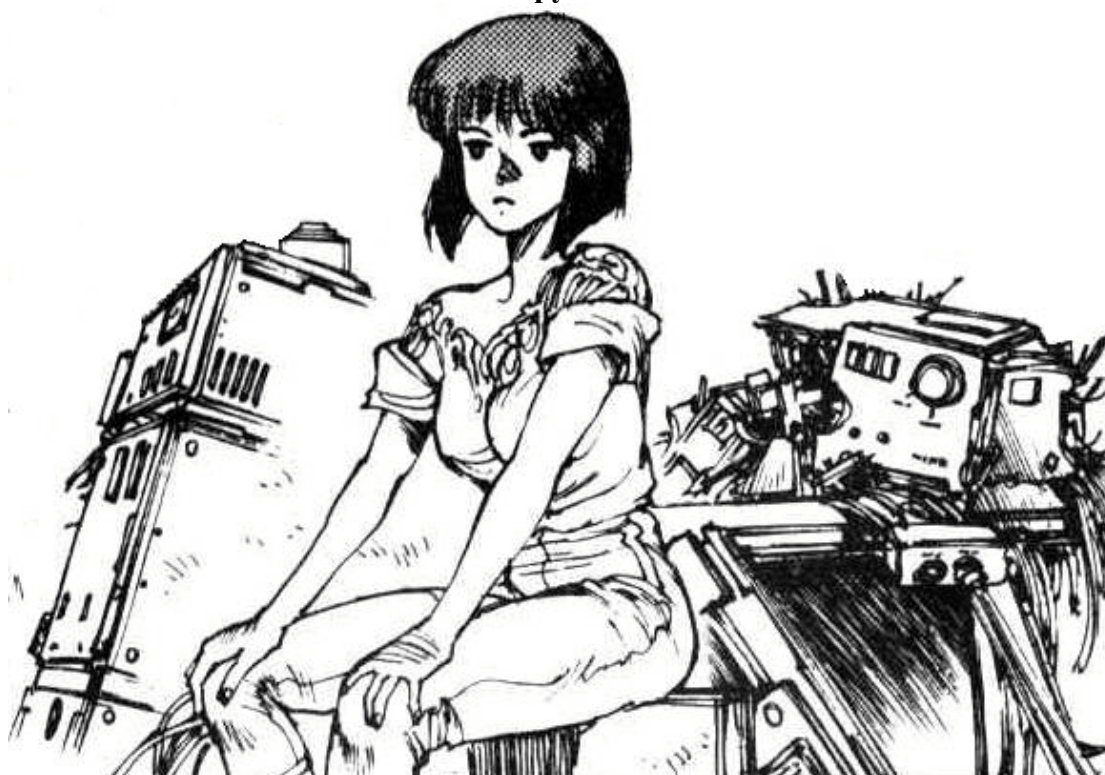
Разумеется, действия 101 модели требуют некоторого контроля и присмотра, но этот процесс несильно отличается от командования взводом или продвинутой компьютерной игры в жанре тактического симулятора.

Прочность модели 101 составляет 100 SDP, броня 30 KD. Суммарное значение возможностей самого изделия и вшитых в него программ даёт примерно 10-12 суммарное значение навык + параметр.



Модели 101 к продаже в частные руки запрещены.

Инструменты



Фонарик. 1000 иен.

Миниатюрный фонарик на светодиодах.

Противогаз. 3000 иен.

Крюк-захват. 30 000 иен.

Похожий на винтовку агрегат с крюком-захватом, 50 метрами прочного стального тросика и мощной лебёдкой.

Лазерный резак. 2000 иен.

Миниатюрный резак-паяльник.

Многоцелевой набор инструментов. 10 000 иен.

Пригоден для качественного полевого ремонта и наладки устройств.

Защитные очки. 1000 иен.

Закрывают глаза от брызг, пара и искр.

Безопасность

Жучок. 2000 иен.

Миниатюрное устройство, функционирующее 24 часа и передающее звук по радио на расстояние до 100 метров.

Видео жучок. 5000 иен.

Искажённая картинка 180-градусного поля зрения передаётся по радио вместе со звуком на расстояние до 100 метров. Устройство может маскироваться под пуговицу. Время функционирования – 24 часа.

Центр прослушки. 25 000 иен.

Карманное устройство на основе палма, принимающее сигналы с жучков. Сохраняет принятое на смарткарты. Может использоваться для поиска жучков в помещении.

Кабельная врезка. 10 000 иен.

Устройство для подключения к кабельным коммуникациям. Передаёт снятую информацию на расстояние до 100 метров.

Дешифровщик ключ-карт. 80 000 иен.

Это устройство может попытаться перехватить информацию о кодировке замка и подать на него правильный кодовый сигнал. Является необходимым компонентом попыток взломать кодовый замок.

Гримировальный набор. 25 000 иен.

Полноценный набор смены внешности с искусственной плотью, контактными линзами и прочими средствами радикально сменить внешность. Также содержит набор готовых к употреблению масок, каждая из которых выглядит практически неотличимой от настоящего лица, но срок жизни которых составляет 3-5 часов.

Инфракрасный сенсор движения. 10 000 иен.

Устройство, реагирующее на движение. Может срабатывать через тонкую преграду вроде фанерной двери или гипсокартонной стены. По активации посылает сигнал, в зависимости от настроек – тихий, на пульт или телефон, или громкий – на сирену тревоги.

Помехопостановщик. 80 000 иен.

Миниатюрное устройство, помещается в руке, способно заглушить большинства работу электроники в радиусе 100 метров, эффективно блокируя жучки и большинство систем безопасности. Армейская версия Синобидзава ком-1000 помещается в рюкзаке и эффективно блокирует зону трёхкилометрового радиуса.

Стоимость устройства, впрочем, соответствует – 1 000 000 иен.

Лазерный звукосниматель. 120 000 иен.

Похожее на армейский лазер устройство, снабжённое сошками для надёжного закрепления на местности. Может снимать по лазерному лучу колебания с окон, предоставляя эффективную дистанцию прослушки по линии прямой видимости. Продаётся вместе со стильным чёрным дипломатом для переноски, защищённым от ударов.

Лазерная указка. 5000 иен.

Мощная лазерная указка, которой можно не только отмечать объекты, не прикасаясь к ним руками, но и ослеплять камеры наблюдения. Устройство не превышает по габаритам авторучки и обладает эффективной дальностью работы в 50 метров. Направлять указку в глаза строго не рекомендуется, это может привести к временной потере зрения.

Отмычки. 10 000 иен.

Кожаный кошелёк с отмычками для взлома механических замков.

Оптическая проба. 5000 иен.

Гибкий оптический кабель, который можно подсунуть под дверь, в щель или высверленное отверстие для ведения наблюдения и записи на камеру.

Дистанционно управляемый сенсорный блок. 1 200 000 иен.

Миниатюрная летающая платформа с аудиовизуальной, термальной и передающей аппаратурой. Ресурс беспосадочного полёта устройства – два часа.

Скрэмблер. 10 000 иен.

Шифровальное устройство для защиты сигналов. На другом конце линии требуется иметь аналогичное устройство, настроенное на тот же код для дешифровки сигналов. Не самая надёжная защита, но достаточная для того, чтобы остановить любителя.

Система шумового подавления. 500 000 иен.

Сложная система, производящая многодиапазонный шум, эффективно блокирующий всё, что попадает на подслушивающие устройства. При этом защищает лишь некоторую небольшую зону, в которой пользователи могут нормально общаться между собой. Работает на протяжении часа. Габариты устройства сопоставимы с сигаретной пачкой.

Нелегальные услуги:

Фальшивые документы 500 000 иен, краденые документы с простой сменой фотографии - 5000 иен, пропуск – 20 000 иен.

Наркотики

Подавляющее большинство сильнодействующих медицинских препаратов являются таким же предметом торговли, как и наркотики, выступая своеобразной стойкой к инфляции «валютой». В зависимости от своего качества, которого различают три основных класса, вакуумная упаковка с препаратом стоит 2000, 8000 и 20 000 иен соответственно. Упаковки перевозятся в коробках, по 6 штук в каждой. Основные пользующиеся спросом классы лекарств - антидепрессанты, антибиотики, антибактериальные средства и гормональные препараты.

Ниже описаны те средства, которые используются не в клиниках, а среди жителей улиц.

Аспедин (асп)

Эффективное средство ускоренного протрезвления, способное за считанные секунды привести в чувство кого угодно, независимо от количества принятого алкоголя. Полностью убирает отрицательный модификатор за алкогольную интоксикацию. Часто тайком используется на «пьяных допросах» во время банкетов и застолий.

Цена 3 000 иен.

Универсальный антитоксин (токс).

Связывает и выводит яды из организма. Действие практически моментально, сразу же по попаданию препарата в кровь. Своевременная инъекция способна спасти жизнь человеку, отравленному даже боевым ядом промышленной разработки.

Цена 20 000 иен.

Кортелин (корт)

Средство, выводящее из организма токсины сна. Позволяет обойтись без 8 часов сна и полностью убирает негативные модификаторы. Побочный эффект – некоторая замедленность в действиях (-1 на все броски) и нежелание предпринимать рискованные действия.

Цена 5 000 иен

Полиферон-Зет (трип)

Наркотик, погружающий пациента в расслабленное состояние бессвязной доброжелательной болтовни на любую предложенную тему, за которым следует до 8 часов глубокого сна. Используется при терапии в психиатрических клиниках. Значительно более часто используется в роли «наркотика правды»

Одним из методов применения подобного препарата является игровая сессия Мастера без сообщения о том, что персонажу был введён препарат.

Персонаж игрока вроде бы как «выходит» из заключения, тем ли иным образом, встречается со своими, общается с ними, а в какой-то момент приходит в себя в кресле для допросов. Вся разглашённая им в ходе наркотического трипа информация, разумеется, становится собственностью допрашивающих. Это впечатляющий трюк Мастера, действие которого на психику игроков сопоставимо с холодным душем. Не рекомендуется им злоупотреблять, но адекватное своевременное применение порой способно значительно изменить сюжет игры, сделав его более интересным и насыщенным.

Дельта-14

Яд, микродозы которого наносят 2кб вреда. Время сохранения воздействия – 1кб фаз. Отравленные иглы часто применяются при убийствах «на публику».

Синтетический эндорфин (дорф)

Полностью убирает штрафы за ранения и возможность потери сознания на срок до одного часа. На время воздействия препарата персонаж полностью защищён от шокового вреда (но не от вторичных физических повреждений). Состояние заторможенности психики сохраняется на 1кб часов после окончания действия препарата.

При применении требуется бросок на силу воли против 14, если он провален – персонаж получает зависимость, и модификатор –1 сопутствует ему постоянно, если не принимать препарат каждое утро.

Цена 3 000 иен.

Стимулятор кровообращения (стим)

Даёт +2 на любое физическое или социальное действие на полчаса. Побочным эффектом резкого расширения кровеносных сосудов становится риск потери сознания по проваленному броску на Волю против 14. Если это произошло,

повторный проваленный бросок против той же сложности но на телосложение приводит к получению 2кб вреда. Период восстановления от приёма препарата составляет 1кб часов, на это время все параметры персонажа имеют модификатор –2.

Цена 2 000 иен.

Бетасератонин (бета)

Стимулятор любой мыслительной деятельности. Даёт +2 к броскам на 1-3 часа.

При применении требуется бросок на силу воли против 14, если он провален, персонаж впадает в транс, если бросок провален повторно, персонаж получает зависимость и модификатор –1 сопутствует ему постоянно, если не принимать препарат каждое утро.

Цена 4 000 иен.

Феромон-Икс (трах)

Повышает чувствительность к собеседнику и меняет феромонный баланс организма, предоставляя модификатор +2 к любым социальным броскам на 1-3 часа. Побочный эффект модификатор –3 на все органы чувств на 1кб часов.

При применении требуется бросок на силу воли против 14, если он провален, персонаж получает зависимость, и модификатор –3 на зрение и слух сопутствует ему постоянно, если не принимать препарат каждое утро.

Цена 1 000 иен.

Дексамфетамин (декс)

Даёт +2 к силе, рефлексам и ловкости. Значительно ограничивает мыслительные способности, не позволяя концентрироваться на сложной точной работе – только резкие активные действия. Эффект длится полчаса.

После применения требуется бросок на силу воли против 14, если он провален, персонаж впадает в нервное истощение на 1кб часов с отрицательным модификатором –4 на все действия. Успешный бросок снизит этот модификатор всего до –2. Если бросок провален повторно, персонаж получает зависимость и модификатор –1 сопутствует ему постоянно, если не принимать препарат каждое утро.

Цена 5 000 иен.

Димерол (ролли)

Даёт +2 на силу, рефлекс и ловкость. Убирает все модификаторы за ранения. Абсолютно лишает применившего каких либо эмоций, сохраняя ему полную ясность мышления независимо от происходящего вокруг. Эффект длится полчаса.

После применения требуется бросок на силу воли против 14, если он провален, персонаж впадает в кататонический страх на 1кб часов с полной потерей возможности совершать какие-либо действия. Если бросок провален повторно, персонаж получает зависимость и приступы страха сопутствуют ему постоянно, если не принимать препарат каждое утро.

Цена 8 000 иен.

Виракс-Б (бэкса)

Транквилизатор. 5кб шоковых повреждений на 1кб фаз после интоксикации. Успешный бросок на телосложение против 14 позволяет противостоять действию яда, получая всего лишь –2 на все действия на 2кб минут.

Цена 2000 иен.

Гипердексамин (гип)

Даёт +4 к силе на полчаса. Побочный эффект – приступы жестокой ярости по окончанию действия наркотика.

Бросок на силу воли против 14 поможет противостоять негативному воздействию. Если бросок провален повторно, персонаж получает зависимость, и приступы ярости сопутствуют ему постоянно, если не принимать препарат каждое утро.

Цена 2 000 иен.

Жильё

Пенал-отель 3000 иен в неделю, квартира 10 000, средний класс 20 000, высший корпоративный класс 40 000, пентхаус 60 000 иен в неделю.

Ночь в отеле: люкс 40 000, первый класс 10 000, бизнес-класс 7000, мотель 4000, пенал 1000 иен за ночь.

Финансы

Практически все сделки в этом мире осуществляются посредством пластиковых карточек. У каждой карточки есть пин-код, проверка отпечатка пальца и индикатор баланса. Эти карточки могут использовать мобильный телефон для удалённой передачи денег, подключаясь к нему как одно из стандартных периферийных устройств.

В отделах зайбацу обычно используются специализированные карточки с фиксированным балансом, размер которого зависит от ранга служащего. Эти карточки не могут быть использованы ни для чего, кроме безналичной оплаты покупки или услуги, служа не столько кошельком, сколько инструментом контроля расходов персонала. Если карточка украдена или утеряна, счёт будет заморожен, а новую предоставят в течение 24 часов. Любой человек, пытающийся пользоваться чужой карточкой подобного типа, подлежит аресту.

Японская валюта – иены. Есть монеты достоинством до 500 иен, банкноты в 500, 1000, 5000 и 10000 иен.

Продукты питания

Практически любое блюдо из любой кухни мира доступно в Токио, но наиболее распространёнными по-прежнему остаются сукияки и темпура. Помимо этого часто подаются суси и сасими, основным компонентом которых является сырая рыба. Цены на всё обычно указаны в меню.

Популярным вариантом являются коробки с бенто – готовым обедом, который зачастую продаётся на вокзалах. Во всех крупных магазинах, как правило, есть кофейни и закусочные. То же самое касается и железнодорожных линий – на вокзалах всегда есть где поесть. Во всех крупных офисных зданиях имеются рестораны на нижних этажах, где могут вкусно поесть сараримэны компании, а

в Синдзюку эти рестораны располагаются на крышах зданий на обзорных площадках, что служит дополнительным средством посещения посетителей. В ресторанах часто подаётся зелёный чай как бесплатное приложение к заказу.

Сукияки. Тонко порезанное мясо с овощами, бобами и лапшой.

Темпура. Поджаренные в растительном масле и политые смесью яиц, воды и муки продукты. Наиболее частые компоненты – креветки, рыба, овощи и морские водоросли.

Суси. Маленькие кусочки сырой рыбы в шариках политого уксусом риса. Наиболее частые компоненты – тунец, кальмар, креветки. Также к ним могут подаваться огурцы, редиска и омлет.

Сасими. Сырая рыба с соевым соусом.

Якитори. Маленькие кусочки курицы, печени и зелени, нанизанные на бамбуковую палочку и приготовленные над огнём.

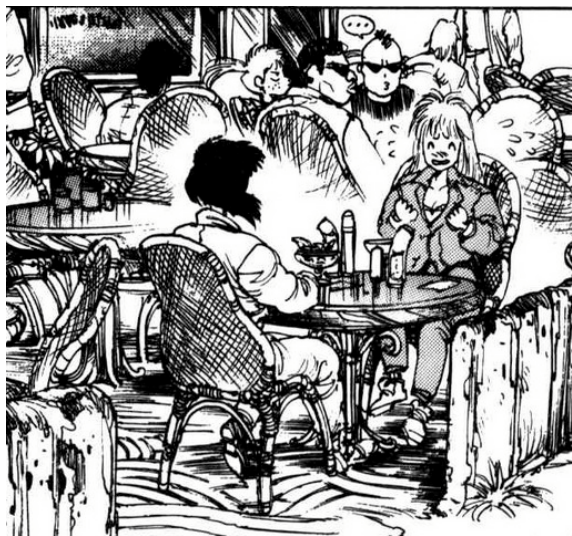
Тонкацу. Хорошо прожаренная свиная котлета, завёрнутая в лепёшку.

Сабу-сабу. Очень тонко порезанные кусочки мяса, которые едят с соусом, предварительно окуная их палочками в кипяток.

Соба и Удон. Два вида японской лапши. Подаются с соусом.

Развлечения

В Токио огромное количество клубов, баров, кабаре, дискотек, пивных и прочих центров досуга. Некоторые из них намеренно сделаны дорогостоящими, что служит дополнительным фильтром посетителей. Другие находятся под покровительством зайбацу, и предоставляют значительные скидки «для своих». К таким корпоративным центрам обычно относятся бары, залы для коктейлей, пивные и летние сады на крышах офисов. Темнеет в Токио примерно в 7 часов вечера летом и в 5 часов вечера зимой. Задолго до того как окончательно стемнеет, начинают светиться миллионы неоновых реклам и знаков, так что город всегда залит светом. Основные типы японских центров подобного досуга делятся на следующие:



Японские пабы (Ака-Тотин). Бары с красной лампой. Как правило, не очень дороги, в них подают пиво, саке и виски, наравне с якитори, курицей и рыбой-гриль. Также встречаются якитории и робатайки, где вся пища готовится на глазах у клиента.

Западные пабы. Подают западную пищу и широкий ассортимент напитков.

Пивные. Летом обслуживают клиентов на открытом воздухе, в том числе разворачивая точки на крышах офисов. Дёшевы, предлагают в основном пиво и закуску к нему.

Дегустационные залы. Очень популярные в последнее время заведения, группирующиеся в основном в Роппонги и Гиндза. Вино и закуска к нему по разумным ценам.

Бары, кабаре и ночные клубы. Дорогие заведения с завышенными ценами... как и везде. Не уверен – не заходи.

Видео-игры и пачинко. Залы популярных аркадных развлечений. Молодёжь зависает в них часами.

Политическая обстановка

Япония является экономическим центром мира. Крупные японские зайбацу владеют собственностью на территории Филиппин и практически потерявшей государственность Кореи, поделенной между многочисленными частными компаниями. Коммунистическая партия Кореи ведёт поддерживаемую значительной частью населения страны террористическую партизанскую войну против проклятых капиталистов, что дало зайбацу повод ввести свои войска в регион и окончательно превратить его в свою собственность, если не юридическую, то фактическую.

Спровоцированный всё теми же зайбацу крах Китая прошёл менее болезненно, приведя всего лишь к расколу страны на Северные и Южные регионы. Гонконг после развала Китая вернул себе статус свободной торговой зоны и теперь наравне с Тайванем владеет крупными участками Южного Китая.

Зайбацу также спонсировали приход к власти в Японии либерал-демократов. Премьер-министр Ясумори Манабе с их поддержкой развернул масштабную кампанию по чистке правительства от коррумпированных элементов, выбив большую часть купленных сенаторов и оттеснив якудза от власти.

В настоящее время власть в регионе фактически принадлежит зайбацу, формирующими политику всей юго-восточной Азии.

Правительства стран региона могут в лучшем случае пытаться сохранять статус кво – как Россия или Северный Китай, или же постепенно сдают свои позиции, поддаваясь на экономическое и политическое давление.

Приложение: Создание биографии персонажа



Вообще, как показывает практика, интересную биографию персонажа способен создать только достаточно опытный игрок, который уже имеет некоторое представление о том, что важно для сюжета, а что – нет. При этом опыт компьютерных ролевых игр обычно является отрицательным, и учит только тому, как найти правильную комбинацию цифр, обеспечивающих выживание персонажа. С какого-то момента игры, все новые персонажи становятся живыми аналогами 101-ых моделей Трансдайн Киберсистемс, с практически одинаковым пакетом программ в оперативной памяти и игра заметно ухудшается. Регулировать эту проблему системными методами, в общем-то, нельзя, поскольку она лежит немного в другой плоскости. Чтобы такого не происходило, все персонажи должны создаваться под достаточно плотным контролем ведущего сюжет Мастера, способного заинтересовать игроков и способствовать вращению их персонажей в игру. А чтобы сюжет был интересным, рекомендуется заранее, ещё на стадии создания персонажей, использовать их сильные и слабые стороны как инструмент крепления к ним связанных с этим сюжетных зацепок.

Помните, любая личность, выделяющаяся на общем фоне – заметна. Вокруг – миллионы глаз. Любой специалист привлекает внимание тех, кто в нём заинтересован. Любой неудачник – потенциальный инструмент для ловких манипуляторов, готовых заставить его шантажом или подкупом сделать нужную им работу.

Не существует такого понятия, как «контакты», есть контакт с конкретным лицом, у которого есть имя, место жительства и работа. Заполняйте информационный вакуум. Пусть ваши игроки знают, к кому они могут обратиться за помощью, какой именно, и в какую цену она им обойдётся...

Обязательно решите, в каком районе родился персонаж, и в какой именно семье – бедной, склонной к криминалу, семье честных работников или же в семье состоятельных работников зайбацу. Дайте первый навык персонажу в зависимости от этого. Остальное решится случайным образом, посредством четырёх случайных бросков, отображая события, происходившие с персонажем за время его жизни

Для определения того, что именно и как происходило с персонажем за годы его жизни до начала игры, бросаются кубики. Сначала 1к6 – для определения общей характеристики произошедшего, потом 2к6 – для конкретной расшифровки, что же произошло.

1к6 и сопутствующие события:

1 Удача!

2 Удары судьбы

3-4 Честный труд

5 Обычное дело

6 Удары судьбы

Удача!

2 - Контакт с преступным миром. Связи с преступниками и прочими обитателями теневой стороны города... Персонаж получает надёжный контакт с представителем преступного мира, к которому можно обратиться за помощью или советом. Этот человек, впрочем, может тоже попросить о помощи, если у него возникнут какие-то проблемы. Помочь ему в этом случае – дело чести персонажа, иначе этот человек не захочет больше иметь с ним дела.

Персонаж может взять два умения связанных с ближним боем, стрельбу из лёгкого оружия, скрытность, рискованное вождение, подделку документов или познания в системах безопасности.

При этом в полицейском управлении, скорее всего, появляется запись о персонаже, он попадает под подозрение полиции и получает себе не очень сильного Врага. Можно бросить кубик на чёт-нечёт, чтобы узнать, какого именно – правоохранительные структуры или недовольных дерзким гастролёром местных Якудза.

3 - Официальный контакт. Каким-то образом персонаж познакомился (или были представлен) влиятельному человеку. Персонаж получает надёжный контакт с представителем администрации крупного городского департамента или деловых кругов, к которому можно обратиться за помощью или советом. Этот человек, впрочем, может тоже попросить о помощи, если у него возникнут какие-то проблемы. Помочь ему в этом случае – дело чести персонажа, иначе этот человек не захочет больше иметь с ним дела.

Персонаж может выбрать любое социальное умение.

4 – Сильные мира сего. Персонаж оказался в нужном месте, в нужное время. И некая очень высокопоставленная фигура пообещала помочь в случае чего. Лицо, которому он оказал помощь – это член парламента, кто-то из высшего управления крупной зайбацу или высокопоставленный якудза из крупной семьи. Может так оказаться, что у них найдётся высокооплачиваемая работа по контракту для надёжного человека, которому можно доверять.

Персонаж может выбрать любое социальное или техническое умение.

5 - Деньги! Выигрыш в казино 2к6х20000 иен. Профессиональный навык азартных игр. Внимание преступного мира - персонажа могут попросить «заплатить налог с везения». А в особо пострадавшие от его удачи сети казино его могут просто не пускать!

6-7 - Успех. Какое-либо спортивное или деловое достижение или научное открытие. Профессиональные познания в одном из Общих, Социальных или Технических навыков, возможно – в стрельбе из пистолета или винтовки.

Про персонажа помнят, поскольку он засветился в газетах и прочих средствах массовой информации, и могут к нему прийти с каким-либо предложением.

8 - Выживание! Персонаж смог прикончить кого-то, кто пообещал достать его. Прикончить с гарантией. Любые два боевых или связанных с выживанием умения. Персонаж становится известен, у него может появиться контакт с кем-то из противников тех, кого он прикончил, а также – враги из числа родственников и друзей покойного.

9 - Спёр! Персонаж нашёл, собрал в гараже, украл, выиграл в лотерею, или каким-либо иным образом заполучил какой-либо дорогостоящий специальный предмет или устройство. Персонаж получает в своё распоряжение этот специальный предмет с начала игры или же может продать его за 2к6х10000 иен. В зависимости от метода получения предмета, персонаж вписывает себе навык, а также сопутствующих врагов или известность.

10 Просветление. Всё не так просто, как казалось, но именно поэтому персонаж теперь уверенно идёт к поставленной цели, совершенствуясь физически и умственно. Возможность выбрать два умения.

11 – О, счастливчик! Выигрыш в популярном конкурсе или телевизионном шоу. Можно взять деньги (3к6х10000 иен) или получить специальный стартовый предмет - например, средство передвижения, жилье или генные изменения на 2к6 условных «очков», округляемых в сторону большего (Всё, что меньше 5 – 5, всё, что меньше 10, но больше пяти – 10, значения 11 и 12 - 15).

12 – Ценный опыт. Персонаж оказался в водовороте событий. Профессиональный навык, знакомство с сильными мира сего, репутация и враги.

Удары судьбы

2 - Финансовые потери. Потеря 2к6х10000 иен или же Долги того же размера. Про персонажа знают, что он крупно облажался. Кроме того, кредиторы проявляют пристальное внимание ко всем его деловым проектам.

Персонаж получает какое-то социальное умение.

3 - Ложное обвинение. Персонаж подставлен, причём крупно. Оправдаться он сумел, но теперь под подозрением правоохранительных органов. Преступный мир его своим также не считает.

Персонаж получает какое-то социальное умение.

4 - Потеря работы. Про персонажа известно, что он чем-то занимался и облажался. Бывшие наниматели не упустят шанса пнуть его при случае. Но всё же у персонажа остаётся тот самый связанный с работой навык, который его подвёл.

5 - Козёл отпущения. Персонаж крупно подставлен и до сих пор в бегах. Враги, два умения, связанных с преступным миром.

6-7 - Заключение. Персонаж оказался в тюрьме на 2к6 месяцев. Впрочем, помимо впечатляющего личного дела в местном суде это дало социальные и криминальные навыки (два любого типа), а также – контакт с представителем преступного мира из какой-нибудь уличной банды.

8 - Предательство. Персонаж оказался предан тем, кому доверял. Теперь они враги. Материальные потери 2к6х10000 иен или Долг того же размера.

9 – Дурная слава. Персонаж стал печально известен из-за каких-то своих ошибок или привычек. Теперь он уязвим к шантажу.

10 - Большой долг. Финансовый (2к6х50000) или адекватная услуга тому лицу, которому персонаж задолжал. Навык азартных игр или социальные умения.

11 – Преступник! Полиция Токио подозревает персонажа в страшном преступлении. Заслуженно. Плохая репутация, враг в лице закона, уязвимость к шантажу. Персонаж может взять два умения, которые, по его мнению, помогут ему избежать ареста.

12 - Баунти. За голову персонажа объявлена нелегальная награда представителями преступного мира. У персонажа появляется сильный враг и два умения, способствующих выживанию при попытках скрыться от преследования.

Честный труд

2 - Хорошая учеба. Любой навык от INT

3 - Быстрое обучение. Два навыка или один на профессиональном уровне.

4 – Честный заработок! Персонаж сумел заработать, найти или выиграть много денег. 2к6х10000 иен.

5 - Учитель. Любой не связанный с боем навык.

6-7 - Членство. Персонажа считают «своим» представители какого-то достаточно сильного и влиятельного сообщества – например ассоциация армейских ветеранов, местные якудза, уличная банда или кто-нибудь ещё. Связанный с этим профильный навык, контакт с представителем организации.

8 - Ветеран. Общение с ветераном активных боевых действий. Дало персонажу возможность выучить какой-то боевой навык.

9 – Доброе имя. Персонаж заслужил положительную репутацию или купил её взяткой. Теперь его считают заслуживающим доверия в какой-то профессиональной области, или же просто если что, обратятся с контрактом или просьбой о помощи именно к нему.

10 - Сенсей. Армейский инструктор или мастер единоборств. Научил персонажа двум боевым навыкам или повысил уровень одного из них до Профессионального.

11 - Ретрогеника. Персонаж как-то сумел скопить, заработать, выиграть или украсть достаточно, чтобы позволить себе улучшение в пределах 10 очков ретрогеники.

12 – Закрытая Информация. Персонаж получил в своё распоряжение инструмент эффективного шантажа какого-то лица. Компромат на босса или его семью. Тайные делишки компании. Прошлое политика или его семьи...

Обычное дело

2 - Учеба в полицейской академии или в армейской учебке. Боевые, медицинские и прочие сопутствующие навыки. Персонаж получает себе в контакты товарищей по обучению.

3 – Этнографическая экспедиция. Умения выживания, научные, социальные, медицинские, и так далее. Контакт с медиками или видными деятелями науки и телевидения.

4 - Сафари. Навыки выживания, стрельбы, вождения. Контакт с представителем «золотой молодёжи» из состоятельной семьи или популярными телеведущими.

5 – Полицейская операция. Контакт с полицией, боевые и криминальные навыки.

6-7 – Выживание в кризисе. Медицинские и социальные умения

8 – Теневая операция. Боевые навыки, Скрытность, Наблюдательность и пр. Контакт с товарищами по этой грязной работе.

9 – Криминальная деятельность. Любые криминальные умения, связи с преступным миром, запись в полиции.

10 – Заложник! Репутация, враги из числа посрамлённых террористов, боевые навыки, социальные и, возможно, медицинские.

11 – Верное дело. 2к6х20000 иен. Подделка бумаг, системы безопасности или Обман на профессиональном уровне. Дело в полицейском архиве, но пока что не отождествляемое с персонажем.

12 – Свидетель! Компромат на высокопоставленное лицо.

Извращенец Широ

Извращенец Широ родился в Асакуса в семье чернорабочего и продавщицы... если, конечно, это можно было назвать семьёй. Большую часть своего детства он провёл на улице, переживая пьяные скандалы родителей, научившись драться на ножах раньше, чем нормально писать своё имя.

Его путёвкой во взрослую жизнь стала жуткая подростковая драка с поножовщиной, всех выживших участников которой без разбора замели в тюрьму, только и сделав, что рассадив трансов по одним камерам, а панков – по другим.

В тюрьме Широ познакомился с Аои Тэнно, уличным громилой, мотавшим срок за избиение с целью грабежа. За полгода тюремного срока тот сумел немного поднатаскать Широ в айкидо и умении боя против нескольких противников. Регулярные драки в тюремной столовой способствовали практическому усвоению уроков.

Выйдя из тюрьмы, Широ довольно быстро получил в районе репутацию «правильного парня», и стал главарём прибившейся к нему группки подростков, которых он в шутку называл «Широ но сето» - то есть своими студентами. Его тюремный наставник, выйдя на свободу, стал покровителем его группки, время от времени подкидывая какую-нибудь грязную работёнку, обычно связанную с выколачиванием денег из должников.

Идиллия длилась недолго. Никто не желал делиться частью пирога с наглым выскочкой. Широ подставили. И подставили по крупному – его нашли пьяным в заблёванной комнате рядом с настолько же пьяной и вдобавок изнасилованной сестрой Толстого Эда, главаря банды рокеров из Харадзюку. Тот терпеть такого не мог и не хотел. На извращенца, посмеявшегося обесчестить его сестру, была развёрнута настоящая охота.

Широ пришлось научиться выживать в городе и бить первым, без этого он бы просто не протянул достаточно долго, чтобы попасться, наконец, полиции.

Свой второй строк он мотал всего пять месяцев – на удивление мало для человека, свернувшего шею другому человеку. И на удивление много для того, кого приговорили к устранению прямо в тюрьме. Только железная воля и умение вовремя замечать опасность позволили ему протянуть достаточно долго. Спасение пришло неожиданно, в лице хорошо одетого неприметного человека, предложившего Широ нехитрый выбор – подписать контракт или досиживать срок.

Угадайте, что он выбрал?

зайбацу

В термины игровой механики Извращенец Широ переводится примерно следующим образом:

INT	4	REF	5	STR	4
WILL	4	DEX	4	BODY	4

Вторичные параметры:

Stun 20 Hits 20 SD 12 REC 8

Действия 2/2/2/2 скорость 9 везение 9

Навыки:

Будзюцу REF+4 (профильный навык)	Выживание INT+2
Айкидо REF +2	Иайдзюцу REF+2
Чамбара REF +2	Воля WILL+2
	Наблюдательность INT+2

Своими генетическими модификациями Широ выбрал Амбидекстрию (10) и Высокий Болевой Порог (10). Помимо этого, компания при найме оплатила ему пластическую операцию по смене внешности.

Красотка Ами

Своих родителей не помнит. Росла в клубе «Fantasy Land», сначала выполняя мелкую подсобную работу, а потом – одним из аттракционов в звукоизолированных комнатах наверху.

Гибкая общительная девушка, для которой происходящее было нормальной работой, ничем не хуже любой другой, она привлекала огромное количество клиентов.

Один из клиентов, поражённый её способностями к убедительной игре и смене внешности, вошёл в долю с её хозяйкой и оплатил ретрогенетическую модификацию тела девушки, позволившую ей по желанию принимать любой облик, меняя не только внешность, но и цвет волос и пигментацию кожи за считанные часы (трансморф-20).

Но её таланты были слишком разносторонни для того, чтобы просто продолжать работу в номерах, а интеллект – слишком высок для того, чтобы смириться с комфортным пленом. Путёвкой в светлое будущее стали два месяца плотных занятий с ветераном войны и полкило взрывчатки.

Скрыться в городе для той, что может свободно менять свою внешность, оказалось не очень сложно. Гораздо сложнее оказалось зарабатывать на жизнь, оставшись без хозяев – но оказалось, что обладая некоторыми специфическими талантами можно достаточно быстро обзавестись новыми друзьями, а у них в свою очередь может найтись какая-нибудь работа...

INT	6	REF	4	STR	3
WILL	3	DEX	6	BODY	3

Вторичные параметры:

Stun 15 Hits 15 SD 9 REC 6

Действия 2/3/3/2 скорость 10 везение 10

Навыки:

Соблазнение INT+4	Чтение собеседника INT +2
Обман INT +4	Взрывные Работы INT+2
Азартные игры INT +2	Скрытность DEX+2
Убеждение INT+2	

Громила Рэй.

Родился в добропорядочной семье школьных учителей. Будучи слаб физически от рождения, пытался решить свои проблемы, занимаясь спортом. Ещё в школе успел получить медаль за спортивную стрельбу. На деньги от победы в соревновании сумел поступить в престижный Токийский Университет, где и обучался достаточно долгое время.

В ходе изучения проблем социального взаимодействия Зайбацу и Якудза, в полной мере осознал, что и он сам и все остальные жители Японии являются не более чем пешками в игре крупных преступных синдикатов, которые захватили его страну, и теперь управляют Японией, дёргая за ниточки послушных марионеток из правительства.

Бросив институт, он потратил почти год на подготовку, прежде чем нанёс свой первый удар. Спровоцированная его метким выстрелом перестрелка на переговорах двух конкурирующих банд якудза привела к длительной и кровавой войне, в ходе которой серьёзно пострадали обе банды.

За последующее время, этот щуплый, похожий на студента-первокурсника, паренёк с неприметным кейсом сумел уничтожить нескольких глав бандформирований среднего звена.

Свою незаконную деятельность по уничтожению зарвавшихся коррумпированных чиновников и их спонсоров он осуществлял на основе тщательно собираемых данных, прикрываясь проведением научной работы в области социологии.

И с какого-то момента ему намекнули, что есть некоторое количество влиятельных людей, которые разделяют и понимают его чувства и готовы помогать ему в осуществлении ряда операций...

Настоящая личность Громилы остаётся тайной, но награда за его голову, объявленная криминальными боссами якудза, уже достигла весьма значительной суммы.

INT	6	REF	6	STR	2
WILL	4	DEX	5	BODY	2

Вторичные параметры:

Stun 20 Hits 10 SD 12 REC 4

Действия 3/3/3/3 скорость 10 везение 12

Навыки

Стрелковое оружие (лазер) REF+4

Прицеливание INT+4

Выживание INT+2

Скрытность DEX+2

Якудза INT+2

Зайбацу INT+2

Сopyleft dicelords, май 2006 года

В написании данного сеттинга под Fuzion использованы идея и мир Пола Эллиота.

Использованная графика – манга и постеры Масамуне Широ.

Большая часть документа написана под песню финского ансамбля народной музыки Loituma «Ieva's Polka».

Информационная поддержка проекта – fuzion-форум на rolemancer.ru. Если что – приходите, спрашивайте.

Интересующимся полной версией правил Fuzion рекомендуется ознакомление с их русской редакцией на dicelords.narod.ru

Советы, помощь, пинки, фотопшоп, вычитка и конструктивный трёп в аське:

Alessio, Астра, Борея, Darkkir, Diamond, Светоч.



Отдельное спасибо Борею, который помог в написании перед тем, как уйти в армию вместе с весенним призывом 2006.